l'info sur les consoles Sega - Sony - Nintendo

MEGAFORCE
PARAIT TOUS LES 2 MOIS

MEGA force

JANVIER - FÉVRIER 97

Cadeau !

Recevez 1 CD Saturn avec

5 démos jouables

Nights, World Wide Soccer' 97, Baku Baku
Panzer Dragoon 2 et Athlete Kings
+ 4 démos tournantes (voir page 7)

NUMÉRO 55

Surfez !

Internet sur Saturn

FORCE - MEGA FORCE - MEGA FORCE -

Exclusif !

Street Fighter III, les premières photos

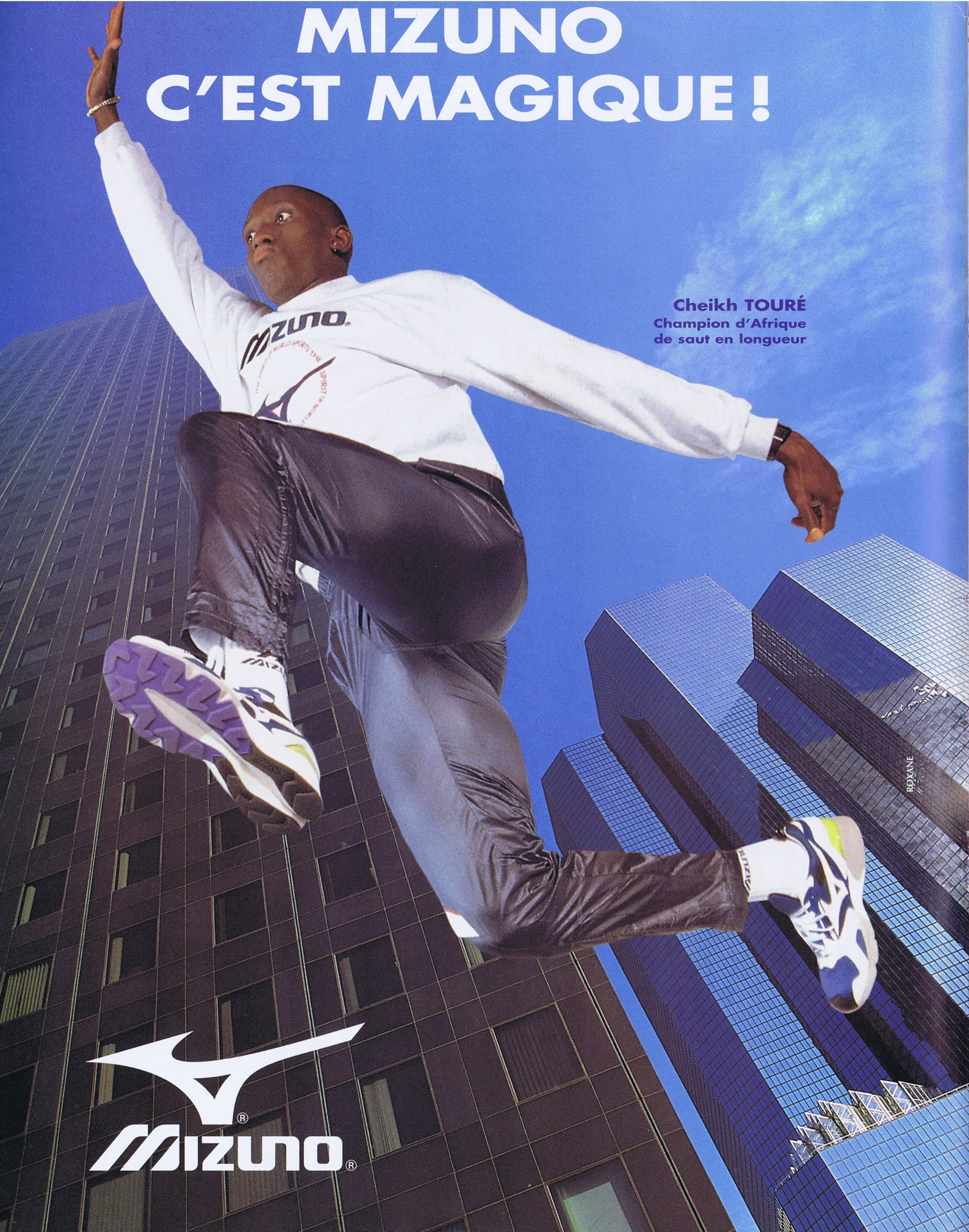
TOMB RAIDER

l'ultime solution

T 4702 - 55 - 35,00 F - RD

35 FF • N°55 • JANVIER / FÉVRIER 1997 • BELGIQUE : 240 FB • LUXEMBOURG : 230 FL • SUISSE : 11 FS • CANADA 9,50 $ (Can)

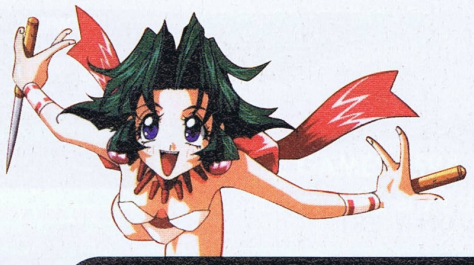
MIZUNO
C'EST MAGIQUE !



Cheikh TOURÉ
Champion d'Afrique
de saut en longueur

MIZUNO®

sommaire



Le MegaForce nouveau est arrivé, et il est aussi bon que le beaujolais du même nom. Pour fêter comme il se doit la nouvelle année, MegaForce offre non pas un, mais bel et bien deux cadeaux. Le premier c'est le manga que vous avez entre les mains, le second, la possibilité de recevoir gratuitement chez vous un CD de démos Sega Flash 2, dans lequel vous trouverez pas moins de cinq démos jouables avec des titres aussi étonnants que Nights, Worldwide Soccer ou encore Athlete Kings. Dépêchez-vous de nous renvoyer le coupon de la page 7, cette offre est limitée, il n'y en aura pas pour tout le monde !
On le savait depuis quelques mois, désormais les choses sont officielles et nous l'avons essayé : la Saturn peut se connecter à ce formidable réseau d'information qu'est Internet. Un clavier, un modem, une cartouche et hop ! Le tour est joué. Pour l'instant, seuls les Américains peuvent y accéder, mais avant la fin de l'année 1997, la Terre entière pourra à son tour utiliser Internet par le biais de la Saturn, et ça, ce n'est pas une petite nouvelle. Fans de Megadrive et amoureux des bastons, soyez heureux, Street Fighter 2 est là et bien là. Ah ! Eh bien j'allais oublier une autre bonne nouvelle : si vous n'avez pas encore de Saturn, Sega vient de lancer une promotion spéciale grâce à laquelle vous pourrez l'acquérir avec Sega Rally pour 1 590 francs. 100 francs pour Sega Rally, ça c'est une affaire !
Bonne année à tous !

SCHMÜRZ

LE FORUM

COURRIER DES LECTEURS	4
NEWS/PREVIEWS	6
RÉASSORT	11
REPORTAGE : SEGA GAME LINK	22
CONCOURS GHOST IN THE SHELL	26
L'INTRO DES TESTS :	27
CONCOURS MORTAL KOMBAT TRILOGY	49
LA SOLUTION DE TOMB RAIDER	70
CONCOURS CRIME WAVE	85
LES SECRETS DE MEGAFORCE	86
ABONNEMENT	89
AILLEURS ET MAINTENANT	90
LES PETITES ANNONCES	96

LES NOUVEAUTÉS

ISS DELUXE SATURN	28	THE LAST DYNASTY SATURN	52
NHL'97 MEGADRIVE	32	TUNNEL B1 SATURN	54
WWF IN YOUR HOUSE SATURN	34	TILT SATURN	57
NBA JAM EXTREME SATURN	36	TOSHINDEN URA SATURN	58
TEMPEST 2000 SATURN	39	VIRTUAL ON SATURN	62
COMMAND AND CONQUER SATURN	42	VIRTUA FIGHTER 2 MEGADRIVE	64
MIGHTY HITS SATURN	44	SONIC BLAST GAME GEAR	66
SONIC 3D BLAST SATURN	46	THUNDER FORCE SATURN	67
SAMURAÏ SPIRIT SATURN	50		

• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A. au capital de 250 000F. • 6, Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 01 41 06 44 44 Fax : (1) 01 41 06 44 48 •
• Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT •
• Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE • 1re Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON • Secrétaires de Rédaction : Éric BASSIN, Richard EL MESTIRI •
• Maquette : Dom, Mireille Guérineau • Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI •
3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Couverture : Michael CAMBOUR • Illustration de couverture : Tomb Raider © CORE DESIGN 1996 • Publicité : Isabelle Weill • Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER • Distribution : Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • Commission Paritaire N° 76996 •
Réassort exclusif pour le réseau de vente : PRODIGE'S Tél : 01 40 54 03 08. Terminal NMPP EBE
Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, Emmanuel VILLALBA, Michaël COIFFIER, Pascal HENDRICKX, Alain MILLY, Pascal GEILLE, Marco VEROCAÏ (À chaque jour suffit sa bière), Louis HOUNG, Pascal EVRARD
• Correspondants permanents : aux USA : Tommy FRANÇOIS, aux Japon : Arnaud SAINT-MARTIN •
Ce numéro comporte, librement jeté en 1ère de couverture, un fascicule au format 115x175 "NOMAD", qui ne peut être vendu séparément du magazine.

MEGA FORCE est un magazine totalement indépendant des constructeurs de consoles SEGA, SONY et NINTENDO. MEGA PRESSE et MEGA FORCE ne sont ni cautionnés ni affiliés, et ce d'aucune manière que ce soit, ni aux constructeurs de consoles ni aux éditeurs de jeux vidéo. Tous les produits désignés dans le magazine sont des produits déposés par leurs propriétaires et marques respectifs.

Bonnes teufs à

ALORS, ÇA Y EST, ON Y EST PRESQUE ! SI VOUS ETES L'UN DES NOMBREUX MANIAQUES DE MEGA FORCE, VOUS VENEZ DE VOUS PROCURER VOTRE CANARD FAVORI DÈS SA SORTIE ET DONC, EN TOUTE LOGIQUE, LA FIN D'ANNÉE N'EST PAS ENCORE PASSÉE. MAIS SOUS PEU, ON VA ENFIN POUVOIR S'EMPIFFRER D'HUÎTRES, DE FOIE GRAS, DE DINDE AUX MARRONS, SE GAVER DE CHAMPAGNE ET RECEVOIR DES TONNES DE CADEAUX QUE J'IMAGINE VIDÉO-LUDIQUES, WOAW ! COOL, NON ? ET PUIS APRÈS UNE BONNE INDIGESTION, UNE BONNE GUEULE DE BOIS, ON RÉCUPÈRE QUELQUES JOURS ET ON REMET ÇA, REBELOTE LA SEMAINE D'APRÈS, MAIS LES CADEAUX EN MOINS, GÉNIAL ! UNE DERNIÈRE SEMAINE DE DÉCEMBRE BIEN CHARGÉE, PASSIONNANTE ET ULTRA-ENRICHISSANTE... VOUS L'AVEZ DEVINÉ, J'ADORE CETTE PÉRIODE DES FÊTES PENDANT LAQUELLE J'AURAIS PEUT-ÊTRE LE TEMPS DE JOUER UN PETIT PEU SI MA FAMILLE NE M'ACCAPARE PAS TROP. ALLEZ, BONNES FÊTES QUAND MÊME, RESTEZ COOL ET KEEP ON PLAYING !

SCHMÜRZ

BONJOUR AU SCHMÜRZ ET À TOUTE L'ÉQUIPE.

J'ai un problème sur ma 32 X et elle n'est plus garantie. Les SAV ne peuvent la réparer, alors je cherche un concessionnaire Sega pour me tirer de là. Pourrais-tu m'aider ?

Carvin, Pas-de-Calais

Désolé, mais il n'y pas de "concessionnaire" Sega auquel tu pourrais t'adresser directement. La seule solution pour réparer une machine qui n'est plus sous garantie est de la ramener dans un magasin spécialisé qui pourra peut-être la réparer (souvent, il ne s'agit que d'un problème mineur). De toute façon, demande un devis, histoire de savoir à combien sont évaluées les réparations. Enfin, je te conseillerais, avant de la faire réparer, de bien vérifier la provenance de la panne en essayant de changer les câbles, afin d'être sûr que cela ne vient pas tout bêtement des connexions ou de la péritel.

CHER SCHMÜRZ

J'ai 23 ans, je suis étudiant et j'ai quelques questions à te poser.

1) Si j'ai choisi la Saturn à la place de la Playstation, c'est pour ses capacités multimédia. Alors voilà, en dehors du CD photo et de la possibilité de voir des vidéo CD, y aura-t-il des logiciels tels que, par exemple, le corps humain, une encyclopédie, etc. Si oui, quelles extensions seront nécessaires ?

Des CD culturels sont déjà disponibles sur console. Ce sont les CD portfolios des productions XIII Bis Records. Ils contiennent des images d'excellente qualité, accompagnées de musiques et de textes parlés. Ces CD abordent des sujets aussi variés que la peinture, la littérature ou des histoires pour enfants. Pour tout apprendre sur la Renaissance italienne, sur Monet, Degas, Baudelaire, Tolstoï ou encore amuser les plus petits, saute sur ces CD qui ne coûtent que 199 F pièce. Gageons que d'autres éditeurs poursuivront sur cette voie en sortant de nouveaux produits éducatifs ou culturels. De toute façon, dès que ça sort, on vous en parle...

2) Peux-tu me renseigner à fond dans ce domaine du multimédia ?

C'est demandé si gentiment ! Si tu es avide de logiciels culturels et autres, tu sais certainement qu'un kit Internet doit sortir sur la Saturn, et en surfant sur le Net, tu risques fort de trouver ton bonheur. À l'heure où ce numéro sortira, ce kit devrait logiquement être déjà disponible aux USA. En France, nous avons des problèmes avec France Télécom et nous sommes en pourparlers pour obtenir des Providers, ce qui retarde un poil l'échéance. Si tout se passe bien, on peut s'attendre à trouver ce kit Internet chez nous aux environs de l'été 97, mais tout ceci reste bien sûr au conditionnel. Pour plus de renseignements, je te renvoie aux quatre pages consacrées à ce sujet quelque part dans ce numéro.

Merci d'avance et bonne continuation.

Christophe Ledanois, Rouen

SALUT À TOUTE L'ÉQUIPE DE MEGA FORCE !

J'ai 15 ans et j'ai réfléchi maintes et maintes fois à mon avenir, mais à chaque fois, je me pose les mêmes questions : que faut-il faire pour devenir programmeur, testeur, reporter dans un magazine de jeux, journaliste et bien d'autres métiers concernant ce milieu ? J'aimerais donc que vous m'aidiez à y voir plus clair dans tous ces métiers et que vous m'indiquiez le niveau d'études requis pour chacun d'eux.

Dans la création de jeux vidéo, on trouve grossièrement trois grandes professions : les programmeurs, les graphistes et les concepteurs (designers), bien que souvent, ces derniers soient aussi programmeurs ou graphistes. Pour devenir programmeur, il n'existe aucune filière officielle mais de bonnes grosses études en maths et en informatique constituent un bon bagage. Pour être graphiste, l'idéal est d'avoir suivi une formation artistique, de savoir dessiner et d'avoir une certaine maîtrise de l'ordinateur et de la 3D (3DS, 3D Max). Quant aux concepteurs, ce sont ceux qui cherchent les idées de jeux, de scénarii, qui mettent en place le tout de façon logique et cohérente. De ce côté-là, pas de formation précise. Si tu as des idées de jeux, il faut te risquer à les envoyer aux éditeurs. Voilà d'ailleurs pourquoi Infogrames organise des stages de formation qui aboutissent à des embauches, car elle-même ne sait pas où recruter ses designers. Dans l'ensemble, et même si tu es autodidacte, l'essentiel est d'être passionné

tous et à toutes !

et accessoirement, d'avoir du talent. Les métiers propres aux magazines de jeux ne demandent pas forcément d'études poussées. Il est évident que si tu arrives à Mega Force bardé de diplômes de journalisme, c'est plutôt bien vu, mais la condition sine qua non reste pour nous la passion du jeu, une petite culture dans ce domaine, être capable d'aligner trois mots sans faire fôtes grave an nortograf (?) et surtout avoir des nerfs solides pour assurer les bouclages douloureux.

Je voudrais aussi vous parler d'un autre sujet qui me tient à cœur, la Saturn. Il y a une chose que je ne comprends pas : pourquoi les jeux Playstation sont-ils plus beaux que les meilleurs jeux Saturn (Tekken 2, Crash Bandicoot, Formula One, Resident Evil et surtout Final Fantasy VII) ? Pourtant, je sais qu'elle est aussi puissante que la bécane de Sony, son seul problème venant du fait qu'il est plus difficile de programmer que sur sa concurrente. À part ça, je ne vois pas pourquoi elle ne peut pas faire un Doom-like aussi beau que Disruptor, de la baston à la Tekken, des jeux de course à la WipEout 2097 ou encore Ridge Racer Revolution. Ça m'énerve, surtout que je ne l'ai que depuis deux mois et qu'au même prix, j'avais une Playstation. Mais bon, c'est pas grave, je garde la foi en Sega et j'espère qu'elle sortira de quoi améliorer la machine.

Voilà une question qui turlupine de nombreux "Saturniens" : pourquoi les jeux sur Saturn sont-ils moins beaux que sur Playstation ? Tu as déjà donné une partie de la réponse : parce qu'il est plus difficile et donc plus long de programmer sur la machine de Sega. Le reste de cette réponse tient en une autre question. Pourquoi est-ce plus dur ? Simplement parce que dans le hardware de la Playstation ont été intégrées des puces spécialement dédiées à la 3D et aux effets de lumière et de transparence, ce qui facilite la tâche des développeurs qui n'ont donc pas besoin de créer ces outils de développement. Dans la Saturn, ces puces n'existent pas. Du coup, pas de transparence et une 3D plus difficile à gérer. Ceci dit, ça dépend aussi beaucoup du talent et de la bonne volonté desdits programmeurs, car quand ils veulent bien se casser un peu la nénette, cela donne un Exhumed, avec des effets de lumière déments, ou un Alien Trilogy bien fluide. Quant aux jeux de bagnoles, je n'aurais qu'un mot (ou plutôt deux mots) à dire pour faire pâlir tous les pauvres possesseurs de Playstation : Sega Rally. Et puis une dernière chose pour en finir avec cette guéguerre que je trouve stupide : n'aie pas de remords et pense au savoir-faire de Sega. Pense à ces jeux peut-être moins beaux mais tellement plus riches d'un point de vue ludique, plus longs, plus jouables que sur Playstation. Les jeux sont faits pour s'amuser, se détendre, occasionnellement pour en baver des ronds de chapeau, pas uniquement pour bluffer les gens en leur en mettant plein les yeux. J'ai dit...

Sur ce, longue vie à Mega Force !

Jean-Luc Lopez, Cébazat

MORCEAUX CHOISIS

QUAND LA CARTOUCHE D'INTERNATIONAL SUPER STAR DELUXE DEVRAIT-ELLE SORTIR EN EUROPE ?

WILLIAM, SOIGNES (BELGIQUE)

INCESSAMMENT SOUS PEU. D'AILLEURS, LE TEST DE CE SOFT FIGURE QUELQUE PART DANS LES PAGES DE CE NUMÉRO.

À QUAND VIRTUA FIGHTER 3 SUR SATURN ?

BOUBKER KASMI, CASABLANCA (MAROC)

NORMALEMENT, IL FAUDRA ATTENDRE LA RENTRÉE 1997 POUR VOIR DÉBARQUER VIRTUA FIGHTER 3 SUR SATURN. PATIENCE...

AURONS-NOUS UN TOY STORY SUR SATURN ?

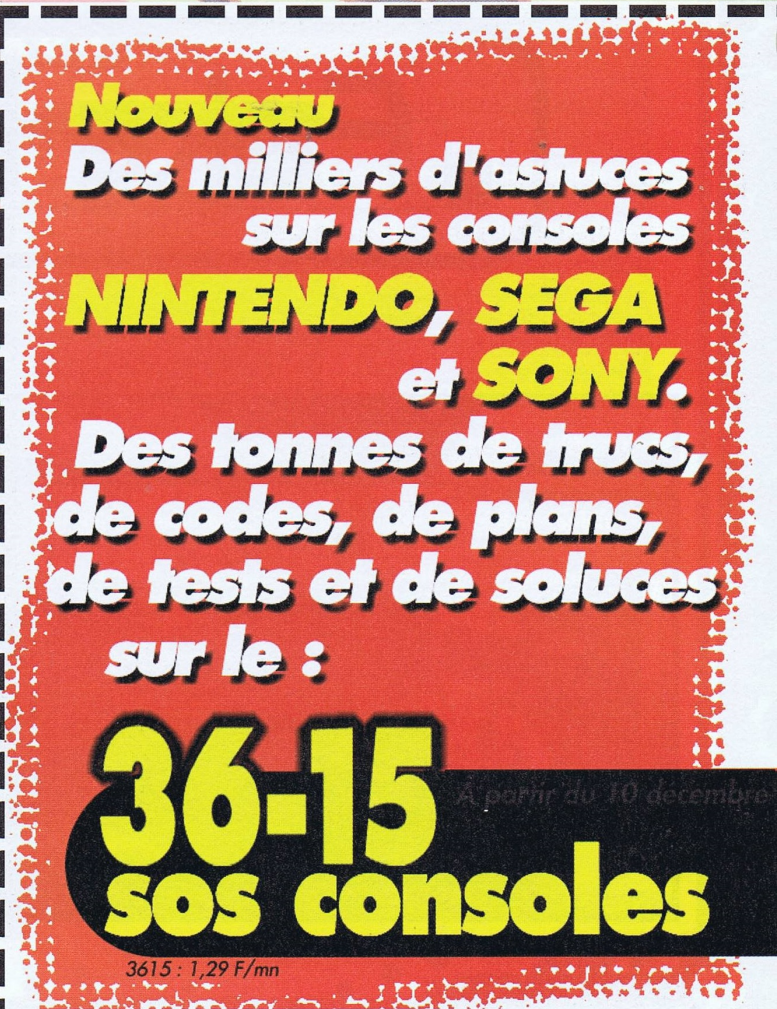
BOUBKER KASMI AGAIN

FRERE SCHMÜRZ, NE VOIS-TU RIEN VENIR ? BEN NON, RIEN DE CE COTÉ-LÀ, AUCUN BRUIT CONCERNANT TOY STORY SUR SATURN N'A ÉTÉ ENTENDU.

JE VAIS ACHETER DAYTONA CEE. POURRAIS-JE, VIA LA CARTE À MÉMOIRE, INTÉGRER MES ANCIENS RECORDS DE DAYTONA USA ?

MICHAEL KARAMAN, VERNEUIL

NON, PAS MOYEN DE RÉCUPÉRER TES VIEUX SCORES, GRUGEUR, VA ! ET DE TOUTE FAÇON, CE NE SONT PAS LES MEMES CIRCUITS, ALORS...



Internet bientôt sur Saturn

Disponible dans quelques jours aux Etats-Unis, le Kit Sega Net devrait l'être en France au mois de septembre. Et croyez-nous, pour une surprise, c'est une sacrée surprise, surtout lorsque l'on voit le nombre étonnant de sites nouveaux qui, chaque jour, se déclarent. Du coup, MegaForce y consacre un dossier complet pour savoir, pour connaître ce qui vous attend dans les mois à venir sur votre Saturn. Au niveau des jeux, la meilleure nouvelle est sans doute la venue de Fighters Megamix et de... Allez on vous laisse les découvrir...

Fake Down

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : SACOM • DISPONIBILITÉ : MARS 1997

Lorsque le créateur du manga Akira, Katsuhiro Otomo, se lance dans les graphismes d'un jeu vidéo, on y regarde à deux fois pour voir si aucun détail ne nous a échappé. C'est ce que nous avons fait lorsque nous avons reçu les toutes premières photos de Fake Down, un jeu de baston annoncé sur Saturn. Destiné à l'origine à être un RPG, Fake Down sera un jeu d'action très porté sur la baston. Parmi les éléments connus, il semble que chaque joueur pourra comprendre et analyser le comportement de l'autre en assimilant son ADN. Une affaire à suivre.

Dance Megamix

SATURN JAPONAISE • EDITEUR : NC • DISPONIBILITÉ : AVRIL 97

Dans la série les Japonais sont fous, complètement fous, Dance Megamix (titre non définitif) est un jeu, où plutôt un logiciel, totalement incroyable. Imaginez que ce soft ne fait, d'après ce que nous savons, que proposer à l'écran différents danseurs et danseuses qui s'évertuent à se trémousser en suivant les mesures de la musique. Les spectateurs doivent alors, pour devenir des héros du disco, suivre le danseur en rythme. Bonjour les folles soirées !

CADEAU

Le CD Démo Sega Flash 2

Recevez chez vous gratuitement* le CD Saturn 5 démos jouables :

Nights, Worldwide Soccer '97, Athlete Kings, Panzer Dragoon 2, Baku Baku

et les 4 démos tournantes :

Virtua Fighter Kids, Story of Thor 2, Three Dirty Dwarves, Exhumed.

POUR LES OBTENIR, RENVOYEZ CE BON DÛMENT COMPLÉTÉ À :
Mega Force - CD SATURN -
6, bd du Général Leclerc, 92115, Clichy Cedex

Nom..... **Prénom**.....

Adresse.....

Code postal..... **Ville**..... **Age**.....

vous possédez un(e) ☐ PC ☐ MAC ☐ Avec un lecteur de CD-ROM ☐ SATURN ☐ PLAYSTATION

* Dans la limite des stocks disponibles - Offre valable jusqu'au 30/01/97
Conformément à la loi informatique et libertés du 06/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Si vous ne souhaitez pas apparaître dans notre fichier, il suffit de nous le notifier par écrit.

TWISTED METAL 2

PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SONY

SUITE DU JEU DU MÊME NOM, TWISTED METAL 2 EST UNE COURSE RAVAGEUSE QUI A POUR AMBITION DE VOUS FAIRE VIVRE DES ÉMOTIONS INTENSES. DE PARIS À NEW YORK EN PASSANT PAR HONG KONG, IL FAUDRA DÉTRUIRE VOS CONCURRENTS. LES DOUZE VÉHICULES PRÉSENTS SONT TOUS PLUS "FRAPPADINGUES" LES UNS QUE LES AUTRES, ET EN FONCTION DE VOTRE JEU, VOUS POURREZ SÉLECTIONNER UN RAPIDE SIDE-CAR, UNE BAGNOLE DE FLICS OU UN BULLDOZER. UNE CERTITUDE : L'ACTION SERA DÉMENTE. (DISPONIBILITÉ : FÉVRIER/MARS)

Fighters Megamix

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 97

Si vous aimez Virtua Fighter II et que vous êtes un passionné de Fighting Vipers, vous ne pourrez qu'être satisfait par la présente preview. En effet, Sega Japon vient d'annoncer la sortie partout dans le monde d'un nouveau jeu de baston sur la Saturn : Fighters Megamix. Cette nouvelle réalisation est un véritable mixte entre Virtua Fighter II et Fighting Vipers, puisque vous retrouverez ici, les principaux combattants de ces deux titres. Bonjour les sueurs froides !

Les décors sont tous complètement nouveaux.

LE MIXTE DANTESQUE !

Pour les programmeurs, l'une des grosses difficultés était de permettre à chaque personnage d'évoluer dans l'environnement de l'autre jeu. Tenez, par exemple, tous les combattants de Fighting Vipers peuvent frapper un adversaire en l'air, ce qui n'est pas possible dans Virtua Fighter. Il fallait trouver une parade... Du coup, le joueur aura le choix, avant chaque série de combats, de choisir s'il préfère des combats à la Virtua Fighter 2 ou à la Fighting Vipers. Curieusement, au jour d'aujourd'hui, les combats s'effectueront sur des terrains fermés, dans des cages à la Fighting Vipers et non sur des rings ouverts, comme dans Virtua Fighter 2. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, dit-on, le département AM#2 de Sega a également pris, pour réaliser ce titre, quelques éléments de Virtua Fighter III (uniquement en arcade pour l'instant) et notamment la possibilité pour chaque combattant de refuser le combat grâce au bouton «Escape». En phase finale de programmation, d'autres ajouts sont encore prévus, mais Sega reste encore discret sur le sujet. Suite dans le prochain numéro de MegaForce.

Les combats s'effectueront dans l'aire de jeu de Fighting Vipers.

On retrouvera la plupart des techniques connues des deux titres.

Comme dans Fighting Vipers, on pourra balancer son adversaire sur les grilles pour le faire exploser.

TELEX

PETITS DRAGONS DEVIENDRONT GRANDS

LES RELATIONS ENTRE LA FRANCE ET LA CORÉE DU SUD NE SONT PAS AU MIEUX DEPUIS L'AFFAIRE DE THOMSON ET DAEWOO, NOS OUVRIERS ÉTANT RÉTICENTS À L'IDÉE DE MARCHER À LA BAGUETTE ! (HUMOUR) EN REVANCHE, CELA SEMBLE ALLEZ BEAUCOUP MIEUX ENTRE LES CORÉENS ET LES JAPONAIS PUISQUE SUR LE FRONT DE L'ARCADE, SEGA VIENT DE CRÉER UNE SOCIÉTÉ EN PARTENARIAT AVEC LA SUD-CORÉENNE HYUNDAI. DÈS JANVIER 97, CETTE SOCIÉTÉ ASSEMBLERA ET VENDRA LES BORNES DE MAÎTRE SEGA, QUI LOUCHE DE PLUS EN PLUS SUR LES "PETITS DRAGONS" (SINGAPOUR, TAIWAN, HONG-KONG, ETC.) ET LEURS ÉCONOMIES FLORISSANTES. ET COMME LES PETITS ASIATIQUES ADORENT L'ARCADE, IL VA LEUR FALLOIR LES CONSOLES... IL EST MALIN CE SONIC !

LA FRANCE, TERRE D'ACCUEIL

CETTE MAXIME EST ENCORE UNE FOIS VÉRIFIÉE CAR APRÈS LONDRES, PARIS SERA LA DEUXIÈME VILLE D'EUROPE À ACCUEILLIR LE PROCHAIN MINIPARC DE LOISIRS HIGH-TECH DE SEGA. BIEN ENTENDU, CE SONT ENCORE LES PARISIENS "TÊTE-DE-CHIEN" QUI SONT PRIVILÉGIÉS ! MAIS BON, LES PROVINCIAUX POURRONT TOUJOURS EN PROFITER S'ILS LE DÉSIRENT. C'EST TOUT DE MÊME MOINS LOIN QUE L'ESPAGNE, L'ITALIE OU L'ALLEMAGNE, LES PROCHAINS PAYS ENVISAGÉS PAR SEGA...

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

Megadrive

FIFA 97	329,00	OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	349,00	PINOCCHIO (EUR)	369,00
J. MADDEN 97	349,00	SONIC 3D (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	249,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	VIRTUA FIGHTER	369,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**299,00**
NBA LIVE 97	329,00		
NHL 97 (EUR)	349,00		

- ACTION REPLAY 99,00
- MANETTE DE BASE 69,00

Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	**149,00**	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**99,00**
DINO BINIS SOCCER	99,00	**PETE SAMPRAS 96 (EUR)**	**199,00**
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	**249,00**	PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
		POWER RANGERS 2	**149,00**
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**129,00**	**REVOLUTION X (EUR)**	**99,00**
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**	RISTAR (EUR)	99,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00	**SHINNING FORCE (EUR)**	**129,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**	**SOLEIL (EUR)**	**169,00**
J. MADDEN 96	149,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00	**SONIC SPINBALL**	**169,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00	**SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)**	**149,00**
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**	STARGATE (EUR)	129,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**	STAR STREK (EUR)	129,00
MARSUPILAMI	**169,00**	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**199,00**	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	ZOOL (EUR)	99,00
NBA JAM TE (EUR)	**169,00**	ZOOP (EUR)	99,00
NBA LIVE 96 (EUR)	169,00		

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Tous les magasins ESPACE 3 vous souhaitent de bonnes fêtes de fin d'année et une bonne année 1997.

Saturn Version PAL

➔ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F**
➔ **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F**
Liste des films disponible sur demande

- VOLANT + PEDALIER 499 F
- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 299 F
- VIRTUA GUN 199 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI VOUS ACHETEZ UN JEU 149 F / 99 F
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS 259 F
- MANETTE TURBO 149 F

JEUX JAP		IRON MAN	369,00
ALBERT ODYSSEE	449,00	JACK IS BACK	
DARK SAVIOR	399,00	(ALONE IN THE DARK 2)	369,00
FATAL FURY 3	299,00	JOHN MADDEN 97	369,00
FATAL FURY REAL BOUT	499,00	KEIO 2	369,00
FIGHTING VIPERS	**299,00**	LOADED	349,00
GRAN CHASER	99,00	MAGIC CARPET	169,00
IN THE HUNT	99,00	MAGIC THE GATHERING	369,00
KING OF FIGHTER 95	**299,00**	MICROMACHINE 3V	369,00
LUNAR SILVER STAR	**449,00**	MORTAL KOMBAT 2	199,00
MEGAMAN X3	199,00	NBA JAM EXTREME	369,00
NIGHTS	199,00	**NBA JAM TE**	**199,00**
OGRE BATTLE	399,00	**NEED FOR SPEED**	**369,00**
SAILOR MOON SUPER S	449,00	NFL QUATERBACK 96	299,00
SAMOURAI SHODOWN 3	449,00	NFL QUATERBACK 97	369,00
TENCHI O KURAU 2	**199,00**	NHL HOCKEY 97	369,00
TOSHIDEN	**149,00**	NIGHT + PAD	499,00
TOSHIDEN 2	**299,00**	NIGHT WARRIOR	349,00
VAMPIRE HUNTER	**199,00**	PGA TOUR GOLF 97	369,00
VIRTUA FIGHTER KID	**199,00**	PROJECT X2	369,00
JEUX USA		RAYMAN	299,00
MYST	**199,00**	RETURN OF FIRE	369,00
OFF WORLD EXTREM	199,00	ROAD RASH	369,00
JEUX EUROPEENS		**SEGA RALLY**	**299,00**
ALIEN TRILOGY	369,00	SLAM AND JAM 96	149,00
ATHLETE KING	349,00	SPACE HULK 2	369,00
BAKU BAKU	299,00	STARFIGHTER 3000	369,00
BLAM MACHINE HEAD	349,00	STREET RACER	349,00
BLAZING DRAGONS	349,00	**STORY OF THOR 2**	**349,00**
BUST A MOVE 2	299,00	STREET FIGHTER	169,00
CASPER + POGS	**369,00**	**STREET FIGHTER ALPHA**	**249,00**
COMMAND & CONQUER	**369,00**	**STREET FIGHTER ALPHA 2**	**369,00**
CRUSADER NO REMORSE	369,00	THE HORDE	299,00
D	**299,00**	**THEME PARK**	**199,00**
DAYTONA USA CE	**389,00**	TILT	349,00
DESTRUCTION DERBY	**349,00**	**TOMBRAIDER**	**349,00**
DIE HARD TRILOGY	369,00	TRUE PINBALL	349,00
DRAGON BALL Z 2	**399,00**	TUNNEL B1	349,00
DRAGON HEART	369,00	**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3**	**299,00**
DOOM	**349,00**	**VIRTUA COP 2**	**389,00**
EARTHWORM JIM 2	369,00	VIRTUA COP 2 + GUN	489,00
EXHUMED	369,00	**VIRTUA FIGHTER 2**	**299,00**
FIFA 96	**199,00**	VIRTUA FIGHTER KID	349,00
FIFA 97	**369,00**	**VIRTUA RACING**	**199,00**
FIGHTING VIPERS	369,00	VIRTUAL GOLF	349,00
FRANK THOMAS BIG HURT	369,00	VIRTUAL ON	369,00
GOLDEN AXE THE DUEL	299,00	**WORLD WIDE SOCCER 97**	**369,00**
GRID RUN	369,00	**WWF WRESTLEMANIA**	**199,00**
HARDCORE 4X4	369,00	**X MEN**	**199,00**
IRON AND BLOOD	349,00		

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

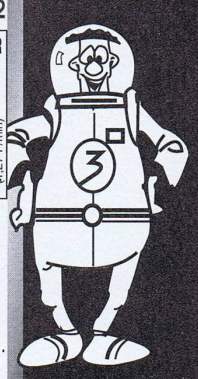
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,27 F/min)

Je joue sur :
❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

MEGAFORCE 01/97

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :



RIOT

PLAYSTATION EUROPÉENNE
ÉDITEUR : PSYGNOSIS

LA VIOLENCE SEMBLE ETRE LE MAÎTRE MOT DES SPORTS FUTURISTES ET RIOT NE DÉROGERA PAS À CETTE RÈGLE. DU COUP, CE SOFT VOUS PLACERA SUR LE TERRAIN D'UN NOUVEAU SPORT, MÉLANGE DE BASKET ET D'UN ZESTE DE FOOTBALL AMÉRICAIN. LE PRINCIPE EST SIMPLE : DEUX ÉQUIPES S'AFFRONTENT DANS UNE SORTE D'ARÈNE. AU CENTRE, EN HAUTEUR, SE TROUVE UN BUT. À CHAQUE EXTRÉMITÉ, UN CHARGEUR. L'OBJECTIF CONSISTE À FAIRE PÉNÉTRER UNE BOULE CHARGÉE DANS LE BUT. ÉVIDEMMENT, RIEN N'EST SIMPLE, PUISQUE CE SPORT NE COMPORTE QUE PEU DE RÈGLES. (DISPONIBILITÉ : FÉVRIER/MARS).

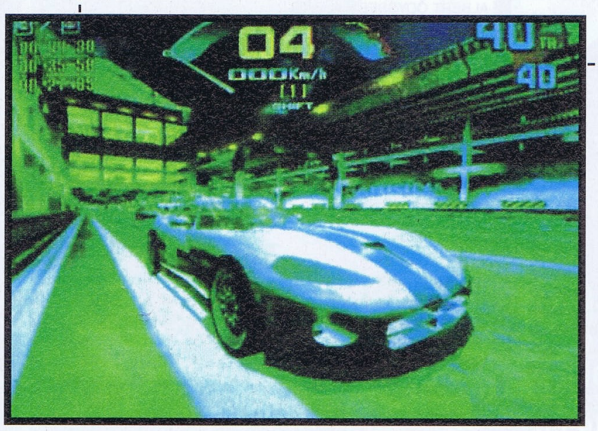
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

PLAYSTATION EUROPÉENNE
ÉDITEUR : KONAMI

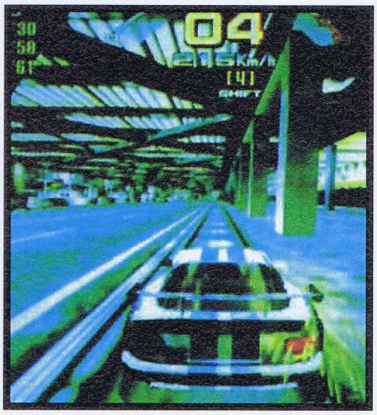
TESTÉ DANS CE NUMÉRO SUR MEGADRIVE, ISS DELUXE EST DÉSORMAIS ANNONCÉ SUR PLAYSTATION. ET BIEN LUI EN A PRIS CAR CETTE CONVERSION SEMBLE EXCELLENTE. OUTRE UNE JOUABILITÉ HORS PAIR, ISS DELUXE COMPORTE ÉGALEMENT BON NOMBRE D'OPTIONS QUI PERMETTRONT DE CHANGER DU TOUT AU TOUT LA CONFIGURATION DES MATCHS. (DISPONIBILITÉ : FÉVRIER)

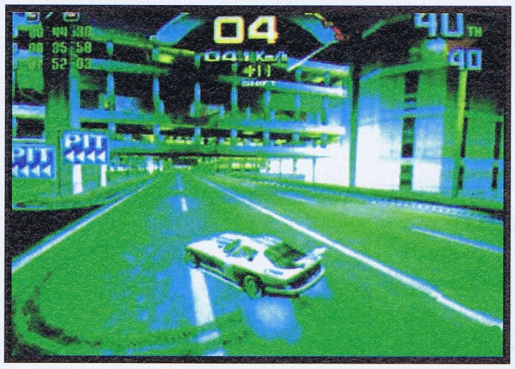
Super Car

ARCADE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 97



Lors de sa sortie en arcade, Virtua Fighter III avait soulevé bien des émotions, suscité bien des joies. Ce titre utilisait en effet une nouvelle technologie, la carte Model 3. Devant son succès, les programmeurs de Sega ont décidé de renouveler l'opération, mais cette fois avec une simulation de course automobile : Super Car. À l'heure actuelle, peu d'informations ont filtré quant au contenu exact de Super Car. Seule précision de Sega, les programmeurs se sont attachés au réalisme de la simulation et à l'aspect spectaculaire du jeu. Une des priorités de Sega était de mettre au maximum l'accent sur les détails. Nous verrons bien le résultat.





Christmas Nights

MACHINE : SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 96

Surprise, surprise ! Sega vous propose pour les fêtes de fin d'année une nouvelle version de Nights (vous savez, la dernière mascotte de l'équipe de Sonic) : Christmas Nights. Quelle joie de retrouver Claris, Elliot et bien sûr Nights pour de nouvelles voltiges aériennes dans des décors enneigés de toute beauté ! Tout dans ce jeu est magique ! En plus, les musiques sont géniales. Ici, vous n'avez accès qu'à un seul monde composé de quatre courses, mais pas mal de cadeaux bonus vous attendent, avec, par exemple, un mode Karaoké pour chanter le thème principal de Nights. D'autres surprises feront leur apparition le jour de Noël et probablement le jour de l'an. Ce CD est gratuit si vous achetez une console Saturn ou deux jeux parmi les cinq suivants : Worldwide Soccer 97, Nights, Virtua Cop 2, Daytona USA Championship Circuit Edition et Fighting Vipers. Christmas Nights est véritablement un jeu féerique pour les p'tits comme pour les grands.

TELEX

LA TRAITE DES BLANCHES

SONY SERAIT PRÊTE À SORTIR SUR LE MARCHÉ ASIATIQUE UNE PLAYSTATION BLANCHE UN PEU DIFFÉRENTE DE CELLE QUE NOUS CONNAISSONS SOUS NOS LATITUDES. CETTE CONSOLE TOP SECRET SERAIT (APPRÉCIEZ LE CONDITIONNEL !) DISTRIBUÉE EN FÉVRIER PROCHAIN À SINGAPOUR, TAÏWAN ET EN CORÉE DU SUD ET DEVRAIT POUVOIR LIRE DES FILMS VIDÉO AU FORMAT MPEG. EN EFFET, DEVANT L'IMMENSE MARCHÉ QUE REPRÉSENTENT LES VIDÉO CD DANS CES PAYS, SONY NE POUVAIT PASSER À CÔTÉ D'UNE TELLE OPPORTUNITÉ, D'AUTANT PLUS QU'UNE AUTRE 32 BITS EST DÉJÀ PRÉSENTE SUR CE CRÉNEAU (DEVINEZ LAQUELLE !). MAIS CONNAISSANT AUSSI LEUR RÉPUTATION, SONY À CRU BON AJOUTER UNE PUCE QUI EMPÊCHE LA LECTURE DES JEUX COPIÉS... QUELQUE CHOSE ME DIT QUE CE N'EST PAS CE GENRE DE DÉTAILS QUI ARRÊTE LES PIRATES, MAIS BON, L'INTENTION Y EST !

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !

N°49

N°50

N°51

N°52

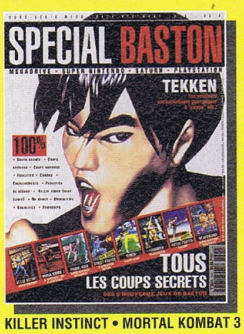
N°53

N°54

LES HORS-SÉRIES

SONIC 3 • SONIC CHAOS • SONIC SPINBALL • SONIC CD • SONIC 1 • SONIC 2

H 1



KILLER INSTINCT • MORTAL KOMBAT 3 • PRIMAL RAGE • STREET FIGHTER THE MOVIE • TEKKEN • TOSHINDEN • VIRTUA FIGHTER REMIX • WEAPON LORD

H 2

+ 1 CD DÉMO SATURN AVEC 19 DÉMOS

H 3

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à MEGAPRESS • Réassort • 6, bd du Général-Leclerc - 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE (les n°1 et 2 sont épuisés)

(Les n°9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

Au prix de 40 F l'unité (France-Port compris)

Au prix de 50 F l'unité (Étranger-Port compris)

(à multiplier par le nombre d'exemplaire commandés)

N° ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____

Nom..... **Prénom**.....

Adresse.....

Code postal..... **Ville**..... **Age**.....

J'ai une ☐ Saturn ☐ Megadrive ☐ Master System ☐ Mega CD ☐ Game Gear

Je joins un chèque de.....**F à l'ordre de MEGAFORCE**

PORSCHE CHALLENGE

PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SONY

POUR RÉALISER CE TITRE, LES AUTEURS SE SONT DÉPLACÉS JUSQUE DANS LES USINES DU CONSTRUCTEUR ALLEMAND POUR S'IMPRÉGNER DES MOINDRES DÉTAILS DES VOITURES, FIGURES EMBLÉMATIQUES DE CETTE SIMULATION DE COURSE. DU COUP, LE RÉSULTAT S'ANNONCE SUPERBE. VINGT-CINQ IMAGES PAR SECONDE, UN RÉALISME FOUDROYANT, DES GRAPHISMES D'ENFER, UNE NOUVELLE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, LA POSSIBILITÉ DE JOUER À DEUX SIMULTANÉMENT SONT QUELQUES-UNS DES PARAMÈTRES DE CE TITRE. (DISPONIBILITÉ : MARS).

The King of

Les décors sont variés et particulièrement beaux, ce n'est rien de le dire !

L'un des titres les plus illustres de la Neo Geo arrive enfin en version officielle sur Saturn. The King Of Fighters'96. Pur jeu de baston en 2D, ce titre reprend l'esprit des tout premiers titres du genre, mais avec, bien sûr, de nombreuses améliorations. En tout, ce sont vingt-sept combattants farouches qui se livreront des batailles acharnées. Cette fois-ci cependant, et contrairement aux autres jeux de ce style, The King Of Fighters'96 permettra aux joueurs de concourir et de se battre en équipe de trois. La plus impressionnante à cet égard est assurément la «Boss Team», qui regroupera Mr Big, Geese Howard et Krauser (qui refait son apparition dans la série pour l'occasion). Évidemment, on retrouvera ici la dizaine de coups spéciaux, ainsi que les innombrables combinaisons qui avaient fait le succès de cette série sur Neo Geo. Bref, dans ce jeu de baston, les fans d'action 2D devraient en avoir pour leur argent, puisque la réalisation de ce titre semble en tous points excellente. L'action est rapide, les graphismes sont brillants et l'animation devrait satisfaire les plus exigeants d'entre vous. Ajoutons pour être complets que The King Of Fighters'96 sera vendu avec une cartouche ROM permettant d'accélérer les accès disque et d'être ainsi encore plus rapide que sur Neo Geo CD.

LES JEUX À VENIR

DÉCEMBRE

BLACK DAWN
PLAYSTATION • *VIRGIN*
JVC VICTORY BOXING
PLAYSTATION • *JVC*
MYST
PLAYSTATION • *PSYGNOSIS*
NBA 97
PLAYSTATION • *EA SPORTS*
PINBALL GRAFFITTI
PLAYSTATION/SATURN • *JVC*
POWER MOVE PRO WRESTLING
PLAYSTATION • *ACTIVISION*
THE LAST DYNASTY
SATURN/PLAYSTATION • *SIERRA*

JANVIER

AREA 51
PLAYSTATION/SATURN • *GT INTERACTIVE*
BEDLAM
PLAYSTATION • *WILLIAMS*
COMMAND AND CONQUER
PLAYSTATION • *VIRGIN*
CRIME WAVE
SATURN • *EIDOS*
CRUSADER NO REMORSE
PLAYSTATION/SATURN • *ELECTRONIC ARTS*
DESTRUCTION DERBY 2
PLAYSTATION • *PSYGNOSIS*
GRID RUNNER
PLAYSTATION • *VIRGIN*
HARCORE 4 x 4
PLAYSTATION • *GREMLIN*
HEXEN
PLAYSTATION/SATURN • *GT INTERACTIVE*
HULK
PLAYSTATION/SATURN • *EIDOS*
IRON AND BLOOD
SATURN • *ACCLAIM*
IRON MAN XO MANOWAR
PLAYSTATION/SATURN • *ACCLAIM*
LEGACY OF KAIN
PLAYSTATION/SATURN • *CRYSTAL DYNAMICS*
MASS DESTRUCTION
PLAYSTATION • *BMG*
MONSTER TRUCK
PLAYSTATION • *PSYGNOSIS*
PEGASUS PRIME
PLAYSTATION • *ACCLAIM*
PROJECT OVERKILL
SATURN • *KONAMI*
RELOADED
PLAYSTATION/SATURN • *GREMLIN*
ROBOTRON X
PLAYSTATION • *GT INTERACTIVE*
STEEL HARBINGER
PLAYSTATION • *MINDSCAPE*
TEMPEST 2000
SATURN • *INTERPLAY*
TEMPEST X
PLAYSTATION • *INTERPLAY*
VIRTUAL TENNIS
PLAYSTATION • *ACCLAIM*
WARHAMMER
PLAYSTATION • *MINDSCAPE*
WHIZZ
PLAYSTATION • *KONAMI*
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM
PLAYSTATION • *CAPCOM*

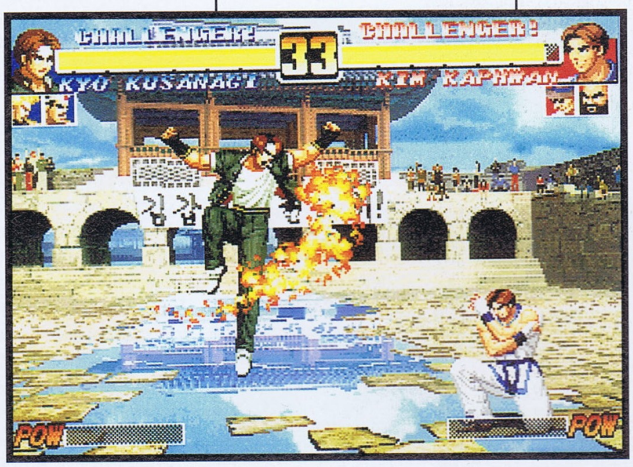
FÉVRIER

10 PIN ALLEY
PLAYSTATION • *ASC*
4.4.2
PLAYSTATION • *VIRGIN*
ATARI ARCADE
PLAYSTATION • *GT INTERACTIVE*
BATTLE STATION
PLAYSTATION • *KOSAKA*
COOL BOARDER
PLAYSTATION • *UEP*
DARKLIGHT
PLAYSTATION • *WEBSTER*
DEATHDRONE
PLAYSTATION • *MINDSCAPE*
DESCENT 2
PLAYSTATION • *INTERPLAY*
DISCWORLD 2
PLAYSTATION • *SONY*
DRAGON HEART
PLAYSTATION/SATURN • *ACCLAIM*
EXHUMED
PLAYSTATION • *LOBOTOMY*
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
PLAYSTATION • *KONAMI*
JET RIDER
PLAYSTATION • *SONY*
KING OF FIGHTERS'96
SATURN • *SNK*
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS
PLAYSTATION • *PSYGNOSIS*
MAGIC
PLAYSTATION/SATURN • *ACCLAIM*
MEGAMAN X3
PLAYSTATION/SATURN • *CAPCOM*
PERFECT WEAPON
PLAYSTATION • *ASC*
PROBOTECTOR
SATURN • *KONAMI*
SAMURAI SHODOWN
PLAYSTATION • *SNK*
SHREDFEST
PLAYSTATION • *ELECTRONIC ARTS*
SONIC 3D
SATURN • *SEGA*
SOVIET STRIKE
SATURN • *ELECTRONIC ARTS*
SPACE JAM
PLAYSTATION/SATURN • *ACCLAIM*

Fighters'96

SATURN EUROPÉENNE • EDITEUR : SNK • DISPONIBILITÉ : AVRIL 97

Si vous aimez les combos, vous allez vous régaler.



La Star Joe Higashi affronte Mr Big, attention les coups spéciaux vont fuser.

Attention, pour survivre ici, il faudra absolument vaincre.

TELEX

SATURN + SEGA RALLY = 1 590 FRANCS

Toujours en vente à 1 490 francs sans jeu, la Saturn peut désormais se trouver chez tous vos revendeurs pour la modique somme de 1 590 francs avec Sega Rally. À cent balles le meilleur jeu de la machine, Sega nous gâte.

TOMB RAIDER VERS LES RECORDS

Tomb Raider sur Saturn court vers le record du nombre de CD vendus sur Saturn en France, record détenu jusqu'alors par Sega Rally. Au cours de son premier mois d'exploitation, Tom Raider a atteint les 30 000 exemplaires vendus. Fiers de son succès, les créateurs du jeu et de la belle Lara Croft ont l'intention de créer autour de l'héroïne des figurines et des bandes dessinées. Il parait meme que l'idée d'un film germerait chez Core Design.

art 1. tous les joueurs sont égaux devant l'Astuce.
art 2. et encore plus s'ils ont un téléphone
art 3. c'est tout.

plusieurs milliers d'astuces pour toutes les consoles

(à n'importe quel moment et avec un simple téléphone)

08 36 69 77 06
c'est ce numéro qu'il faut composer pour obtenir le service, allez je le redonne
08 36 69 77 06

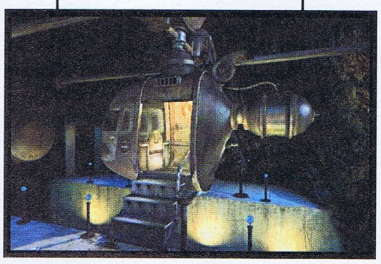
Téofil - 2,23 F/mn

ici, on débloque !

Riven

SATURN/PLAYSTATION • ÉDITEUR : SUNSOFT • DISPONIBILITÉ : ÉTÉ 1997

Riven, c'est plus de deux ans de travail pour toute l'équipe.

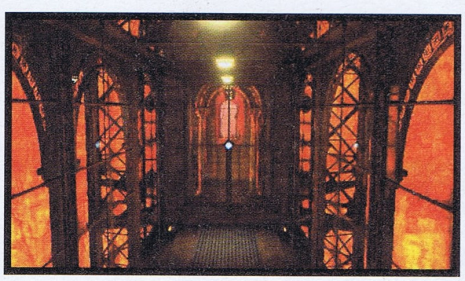


Les graphistes se sont penchés sur les effets de lumières comme dans aucun autre jeu auparavant.

Riven devrait faire parler de lui lors de son arrivée, prévue pour l'été prochain sur Saturn. Son "grand frère" Myst avait fait parler de lui avec plus de trois millions d'exemplaires vendus à travers le monde. Riven en reprend d'ailleurs la trame principale. On retrouve ainsi un jeu d'aventure où le joueur est sans cesse confronté à des puzzles, des énigmes, des pièges, des casse-tête qu'il faudra résoudre en s'arrachant les cheveux tant ils pourront être complexes. Riven, suite de Myst, cela ne fait aucun doute. La trame du scénario est similaire. Toutefois, les moyens mis à la disposition des programmeurs par l'éditeur Sunsoft sont aujourd'hui autrement plus importants qu'il y a deux ans lors de la sortie de Myst. À titre de comparaison, il suffit de dire que l'équipe de graphistes, de musiciens et de programmeurs est cinq fois plus étoffée, que dix fois plus de fonds ont été débloqués et que le potentiel de puissance des calculs informatiques est cinq cents fois supérieur à ce qu'il était. Du coup, Riven fait un peu figure d'extraterrestre. Pour l'instant, en tout cas, et malgré ces données, du jeu nous n'avons vu que ces quelques photos et rien d'autre. Il faudra donc attendre un peu pour en savoir plus.

Toute l'ambiance de Myst est présente dans cette suite.

Avec les moyens mis à la disposition des graphistes, ceux-ci s'en sont donné à cœur joie.



Riven, Myst ; Myst, Riven c'est blanc bonnet et bonnet blanc.

LES DERNIÈRES SORTIES

ILS SONT TOUS CHEZ VOTRE REVENDEUR. ALORS, SI VOUS AVEZ ENVIE DE CES TITRES, N'HÉSITEZ PAS !

BREAKPOINT

SATURN - OCEAN

TESTÉ DANS MEGAFORCE N°54

NOTE : 86 %

LES SIMULATIONS DE TENNIS NE COURENT PAS LES RUES SUR SATURN. ALORS, LORSQU'ON EN A UNE, ET QUI PLUS EST LORSQU'ELLE EST BONNE, ON Y JOUE. TIENS, C'EST CE QUE J'ALLAIS FAIRE.

TILT

SATURN - JVC

TESTÉ DANS CE MEGAFORCE

NOTE : 80 %

DANS L'ENSEMBLE, CETTE SIMULATION DE FLIPPER EST TOUT À FAIT BONNE. LES SENSATIONS SONT BIEN RETRANSCRITES, ON REGRETTERA JUSTE UN NOMBRE DE TABLES UN PEU LIMITE.

VIRTUA FIGHTER 2

MEGADRIVE - SEGA

TESTÉ DANS CE MEGAFORCE

NOTE : 80 %

CE JEU DE BASTON MYTHIQUE EST ENFIN PORTÉ SUR MEGADRIVE. LE RÉSULTAT EST PLUTÔT SYMPATHIQUE. MAIS VOUS N'AUREZ QU'À LE CONSTATER PAR VOUS-MÊME !

DARIUS 2

SATURN- TAITO

TESTÉ DANS MEGAFORCE N°54

NOTE : 55 %

BON ALLEZ, ON VOUS DIT JUSTE QUE CE TITRE EST DISPONIBLE ET ON OUBLIERA DE SOULIGNER QUE CE SHOOT'EM UP EST CATASTROPHIQUE.

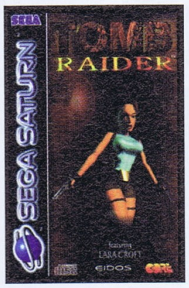
TOMB RAIDER

SATURN - CORE DESIGN

TESTÉ DANS MEGAFORCE N°54

NOTE 94 %

SI VOUS NE DEVEZ ACHETER QU'UN JEU EN CE DÉBUT DÉBUT D'ANNÉE, C'EST CELUI-CI QU'IL VOUS FAUT. TOMB RAIDER EST DIABOLIQUE, SATANIQUE, ENVOUTANT. DE PLUS, LARA CROFT, L'HÉROINE, EST D'UNE BEAUTÉ AFFOLANTE.



SONIC 3D

MEGADRIVE - SEGA

TESTÉ DANS MEGAFORCE N°54

NOTE : 91 %

LA STAR PARMI LES STARS A ENFIN SON JEU EN 3D SUR MEGADRIVE. LES FANS ET LES AUTRES NE POURRONT ÊTRE DÉÇUS TANT CE TITRE EST RICHE ET PLEIN DE SURPRISES.

MIGHTY HITS

SATURN- SEGA

TESTÉ DANS CE MEGAFORCE

NOTE : 85 %

POUR PETIT ET GRAND, CE SHOOT'EM UP QUI PEUT SE JOUER AVEC LE PISTOLET EST TOUT À FAIT INTÉRESSANT. DOTÉ D'UN GRAND NOMBRE D'ÉPREUVES, IL SAURA SATISFAIRE LES ROIS DE LA GÂCHETTE.

VIRTUA-ON

SATURN - SEGA

TESTÉ DANS CE MEGAFORCE

NOTE 76%

CETTE CONVERSION D'ARCADE VOUS PLACERA DANS LA PEAU DE PLUSIEURS ROBOTS QUI SE LIVRERONT UNE GUERRE IMPITOYABLE. BUTEZ L'ADVERSAIRE À COUPS DE RAYONS LASER ET DE FULGURO PUNCH.

COMMAND & CONQUER

SATURN - VIRGIN

TESTÉ DANS CE MEGAFORCE

NOTE : 94 %

QUE LES STRATÈGES LEVENT LE DOIGT ! CE JEU EST POUR EUX. PRENEZ LE COMMANDEMENT DE PLUSIEURS ARMÉES ET PARTEZ EN GUERRE. PLACEZ VOS TROUPES, CONSTRUISEZ VOTRE BASE, TELS SONT QUELQUES-UNS DES INGRÉDIENTS DE CE JEU SUPERBE.

Les graphistes de Cyan sont-ils les mieux payés du monde ? Ils devraient pourtant l'être.

TELEX

TA MÈRE SURFE SUR SATURN

DES CONFRÈRES AMÉRICAINS ONT EU L'OCCASION D'ESSAYER SEGA RALLY AVEC LE NETLINK, LE PROCHAIN KIT DE CONNEXION INTERNET DE LA SATURN QUI PERMET DE JOUER À PLUSIEURS EN RÉSEAU. EH BIEN FIGUREZ-VOUS QUE, LES YANKEES SONT RAVIS ! D'APRÈS EUX, LE JEU RESTE RAPIDE ET SURTOUT MÉGA-FUN. LA CONNEXION PAR LE TÉLÉPHONE S'ÉTABLIT SIMPLEMENT ET RAPIDEMENT, PAS DE PRISE DE TÊTE DONC POUR JOUER. LES TEMPS DE RÉPONSE ENTRE CHAQUE JOUEUR N'EXCÈDENT PAS 50 MILLIEMES DE SECONDES, CE QUI SIGNIFIE QUE VOUS N'AUREZ PAS DE DÉCALAGE VISIBLE ENTRE VOTRE ORDRE AU PADDLE ET LA RÉACTION DE VOTRE VOITURE SUR LA TÉLÉ DE VOS CONCURRENTS. ON PEUT MÊME ENVOYER DES MESSAGES POUR INSULTER SES POTES À L'AIDE D'UN CLAVIER OPTIONNEL... SEGA TRAVAILLE ACTUELLEMENT SUR UNE VERSION NETLINK DE VIRTUAL ON ET DES ÉDITEURS COMME ACTIVISION, CAPCOM ET GT INTERACTIVE PROPOSERONT ÉGALEMENT CERTAINS DE LEURS TITRES SOUS CETTE FORMULE.

OTAKU

L'AM#2, UNE DES DIVISIONS ARCADE DE SEGA À LAQUELLE ON DOIT ENTRE AUTRES DAYTONA USA ET VIRTUA FIGHTER 3, N'A PAS FINI DE NOUS ÉTONNER. SON SECOND PROJET "TOP SECRET", APRÈS "FIGHTER'S MEGA-MIX", S'APPELLE "DIGITAL DANCE MIX : AMURO NAMIE" (DDM : AN). KÉZAKO ? EH BIEN CE N'EST PAS VRAIMENT UN JEU PUISQUE CE CD-ROM EST ENTIÈREMENT VOUÉ AU CULTE DE L'IDOLE NAMIE AMURO, CHANTEUSE LA PLUS POPULAIRE DU JAPON. VOTRE SEULE TACHE CONSISTE À LA FAIRE CHANTER ET DANSER DANS UNE VIDÉO INTERACTIVE... À NOTER QU'UNE DES MUSIQUES EST CELLE DU STAGE DE RYU DANS STREET FIGHTER. PLUS KITSCH, TU MEURS ! DDM : AN EST PRÉVU POUR JANVIER. À BON ENTENDEUR...

Y'EN AURA PAS POUR TOUT LE MONDE

ENEMY ZERO SUR SATURN EST DISPONIBLE AU JAPON DEPUIS QUELQUES JOURS, MAIS VINGT PRIVILÉGIÉS ONT EU LA POSSIBILITÉ D'AVOIR LE JEU AVANT TOUT LE MONDE DANS UNE SÉRIE TRÈS, TRÈS, TRÈS LIMITÉE. EN EFFET, POUR 200 000 YENS (9 000 FRANCS !), L'HEUREUX ACHETEUR RECEVAIT DANS UNE SUPERBE BOÎTE LA RÉPLIQUE DU FLINGUE UTILISÉ DANS LE JEU, LES FIGURINES DES ENNEMIS AU 1/20E, UN DES UNIFORMES SPÉCIALEMENT CRÉÉS POUR CE TITRE AINSI QU'UN TAS D'AUTRES COCHONNERIES... LE TOUT LIVRÉ À DOMICILE PAR LE BOSS DE WARP, KENJI INO, RÉPUTÉ POUR SON EXCENTRICITÉ. BIEN QUE L'OFFRE SOIT LIMITÉE À LA SEULE ÎLE D'HONSHU (LA PLUS GRANDE ÎLE DE L'ARCHIPEL JAPONAIS), LA LIVRAISON DES 20 PIGEO... CLIENTS A DÛ LUI PRENDRE UNE BONNE SEMAINE ! EH, KENJI, LA PROCHAINE FOIS, METS-TOI UNE BARBE BLANCHE ET HABILLE-TOI EN ROUGE...

des soluces pour tous !

et des astuces tout d'suite !

story of THOR 2

resident evil

fade to black

consultez des milliers de soluces et d'astuces

(à n'importe quel moment et avec un simple téléphone)

08 36 69 77 06

c'est ce numéro qu'il faut composer pour obtenir le service, allez je le redonne :

08 36 69 77 06

Téofil - 2,23 F/mn

ici, on débloque !

ZELDA 64

NINTENDO 64 JAPONAISE

ÉDITEUR : NINTENDO

LORS DU RÉCENT SHOSHINKAI QUI S'EST DÉROULÉ À LA FIN DU MOIS DE NOVEMBRE AU JAPON, NINTENDO PRÉSENTAIT FIÈREMENT ZELDA 64, LE PREMIER TITRE POUR SON «DJIKY DISK», UN LECTEUR DE DISQUE MAGNÉTIQUE QUI SE CONNECTERA À LA NINTENDO 64. ZELDA, FIGURE LÉGENDE DE NINTENDO, SE VERRA SUR CE SUPPORT TRANSPORTÉ DANS UN MONDE ABSOLUMENT FABULEUX OÙ LES ANIMATIONS N'AURONT D'ÉGALE QUE LA QUALITÉ DES GRAPHISMES ET DE L'AVENTURE. COMPTANT ÉNORMÉMENT SUR CE TITRE POUR VENDRE CE NOUVEAU PÉRIPHÉRIQUE, NINTENDO NE MANQUERA SÛREMENT PAS DE PEAUFINER CE JEU DANS SES MOINDRES DÉTAILS. (DISPONIBILITÉ : FIN 1997)

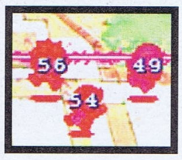
LE 64 DD

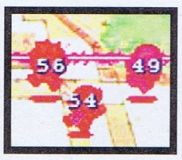
SOUS CE NOM QUELQUE PEU BARBARE SE CACHE PEUT-ÊTRE LA RÉVOLUTION DE NINTENDO. CONSCIENT DU FAIT QUE LA NINTENDO 64 SOUFFRE DU GROS HANDICAP D'ÊTRE LA SEULE CONSOLE DE LA NOUVELLE GÉNÉRATION À NE PAS ACCEPTER LES CD-ROM, NINTENDO INNOVE EN ANNONÇANT LA SORTIE, POUR LA FIN DE L'ANNÉE 1997, D'UN NOUVEAU SYSTÈME DE STOCKAGE À ACCES RAPIDE LE «DJIKY DISC». D'UNE CAPACITÉ HUIT FOIS SUPÉRIEURE À LA MOYENNE DES CARTOUCHES DE LA NINTENDO 64, CE LECTEUR DE DISQUETTES MAGNÉTIQUES COÛTERA MILLE FRANCS ENVIRON AU JAPON. ZELDA 64 EST D'ORES ET DÉJÀ ANNONCÉ SUR CE SUPPORT. RESTE À VOIR SI D'AUTRES TITRES SUIVRONT...

Lunar : Silver Star Story

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : GAMEARTS/KADOKAWA SHOTEN • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER

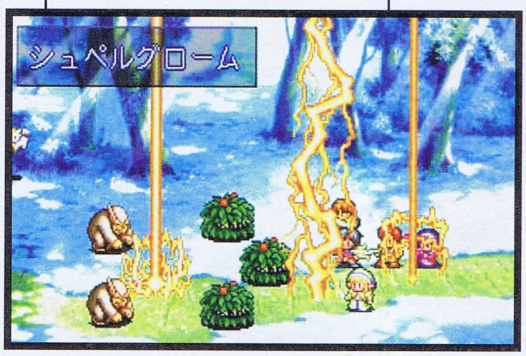
Tous les fans de RPG japonais vont se lever à l'annonce de cette news. En effet, Lunar : Silver Star Story est en cours de finalisation dans les départements de développement de GameArts/Kadokawa. Inutile de se voiler la face, ce nouvel épisode de Lunar est une version quelque peu remixée de l'épisode que l'on connaissait sur Mega-CD. Du coup, tous les labyrinthes, tous les donjons et toutes les salles ont été complètement modifiés. Certains passages ne sont plus présents, d'autres ont été rajoutés, les personnages ont acquis plus de personnalité et les événements qui précèdent l'aventure sont devenus encore plus dramatiques. Bref, malgré son aspect de déjà vu graphique, Lunar sur Saturn est totalement différent. De plus, il comporte trente-cinq minutes d'animations d'excellente qualité et apportera par conséquent une nouvelle dimension à l'aventure.

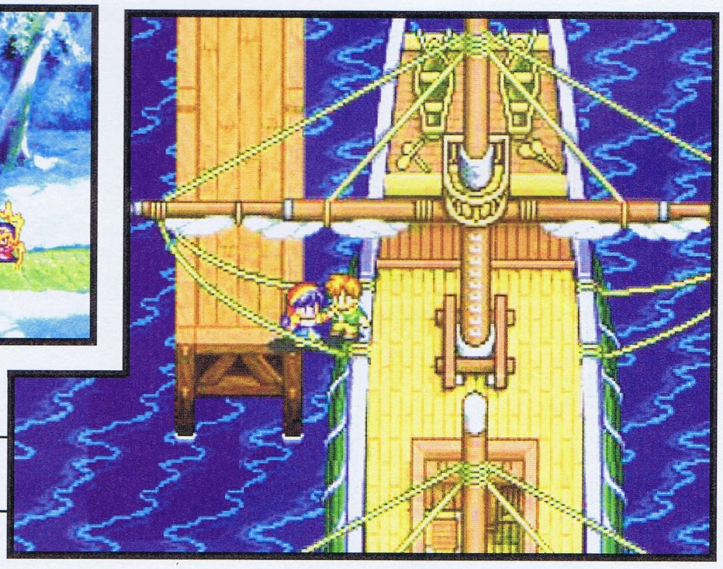




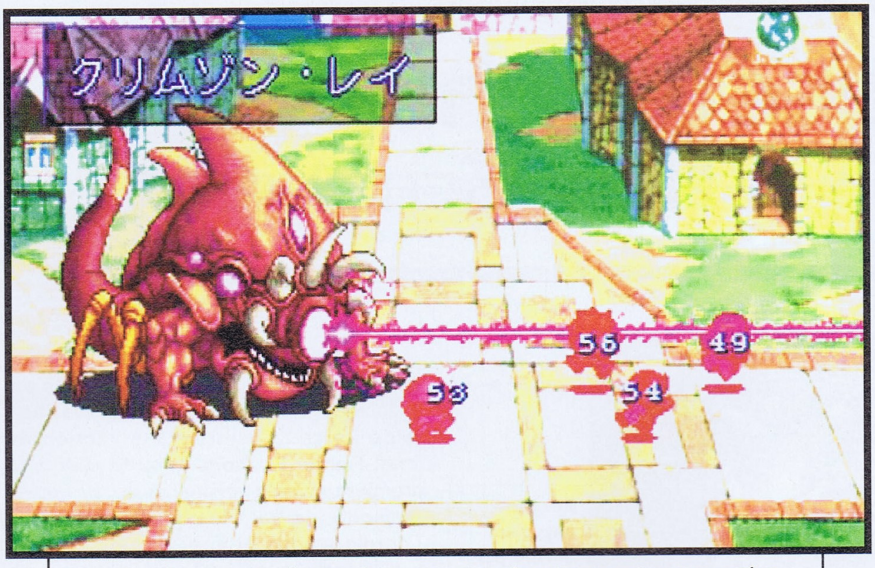
Au cours de votre périple, vous ne serez pas seul. Certains individus pourront vous prêter main forte.

Combats à l'épée ou à coup de sorts magiques, tout cela ne sortira guère de l'ordinaire. Mais lorsqu'on aime, on ne compte pas.





Le déroulement de l'aventure se déroulera de façon classique pour un RPG.



Attention, des monstres inattendus pourront venir entraver votre progression.

TELEX

SEGA FAIT SES CLASSES

SEGA OF AMERICA A RÉCEMMENT ANNONCÉ QUE 1 100 SATURN ÉQUIPÉES DU NETLINK VONT ÊTRE DISTRIBUÉES DANS DES COLLÈGES ET LYCÉES PILOTES AUX USA. LE BUT AVOUÉ DE CETTE EXPÉRIENCE EST D'INITIER EN DOUCEUR LES ENFANTS À INTERNET. D'APRÈS SEGA, LA SIMPLICITÉ DE SON SYSTÈME ASSOCIÉE À L'UNIVERS FAMILIER QUE REPRÉSENTE LA TÉLÉ FAIT ENTRER DE PLAIN-PIED LE CYBER MONDE DANS LES CLASSES AFIN D'AMÉLIORER LE PROCESSUS D'APPRENTISSAGE... MOUAIS ! DERRIÈRE L'ARGUMENT PÉDAGOGIQUE SE CACHE SURTOUT UNE PRATIQUE DE MARKETING DE PLUS EN PLUS USITÉE ET DONT L'OBJECTIF OFFICIEUX EST SURTOUT DE VENDRE DES SATURN, VU QUE LES ENFANTS PEUVENT ÊTRE DE FORMIDABLES PRESCRIPTEURS. JE SERAIS SURPRIS QUE SEGA RALLY NE FASSE PAS PARTIE DU LOT DESTINÉ AUX ÉCOLES...

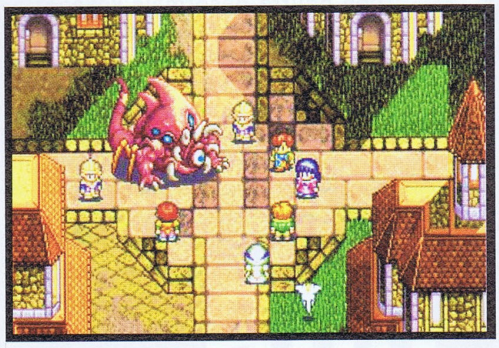
UNE HISTOIRE DE DINDE

EN OCTOBRE, LES VENTES DE SATURN NE REPRÉSENTAIENT QUE 5 % (!) DU MARCHÉ AMÉRICAIN PENDANT QUE LA NINTENDO 64 CARACOLAIT AVEC 59 % ET QUE LA PLAYSTATION SE "CONTENTAIT" DE 29 %, LE RESTE ÉTANT COMPOSÉ DES 16 BITS. FACE À CETTE DÉROUTE, LES GENS DE SEGA ONT IMMÉDIATEMENT RÉAGI EN PROPOSANT À L'OCCASION DE THANKSGIVING LEUR 32 BITS ACCOMPAGNÉE DE TROIS JEUX : DAYTONA USA, VIRTUA COP ET VIRTUA FIGHTER 2 (SANS CHANGEMENT DE PRIX ÉVIDEMMENT), PLUS DES COUPONS DE RÉDUCTION SUR LES PROCHAINS ACHATS. ET QUE CROYEZ-VOUS QU'IL SE PASSA ? LES VENTES DE SATURN ONT AUGMENTÉ DE 500 % ET CELLES DES JEUX DE 400 % !... GRÂCE À CETTE OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31 DÉCEMBRE, SEGA ESPÈRE OBTENIR UN PARC INSTALLÉ DE 1,5 MILLION DE MACHINES AUX STATES D'ICI LA FIN DE L'ANNÉE.

PARTIRA, PARTIRA PAS ?

BIEN QU'ELECTRONIC ARTS AIT DÉJÀ FORMELLEMENT DÉMENTI LES RUMEURS DE DÉPART DE PETER MOLYNEUX, LE DESIGNER DE LÉGENDE DE BULLFROG, CE DERNIER A CEPENDANT AFFIRMÉ DERNIÈREMENT QUE DUNGEON KEEPER POURRAIT BIEN ÊTRE SON DERNIER JEU AU SEIN DE LA STRUCTURE. FONDATEUR DE BULLFROG ET INVENTEUR DE "POPULOUS", LE CÉLÈBRE JEU DE STRATÉGIE, PETER EST INCONTESTABLEMENT L'UN DES CONCEPTEURS DE JEUX LES PLUS RESPECTÉS AU MONDE. SELON LUI, DUNGEON KEEPER (PRÉVU SUR SATURN) EST L'UN DE SES MEILLEURS TITRES. L'OCCASION POUR LUI DE FINIR EN BEAUTÉ EN QUELQUE SORTE...

Derrière les chutes, on trouve toujours des objets magiques, assurant une plus grande longévité aux personnages.



Pour l'instant, tous les textes sont malheureusement uniquement en japonais.

ça va cogner !
oui mais avec humanité et cœur
tous les coups toutes les actuces les meilleurs conseils
fighting vipers
night warriors
les power ruses tekken 2 la défoule nom de dlà
consultez des centaines d'astuces
08 36 68 0678
c'est ce numéro que vous composez pour obtenir le service, allez, je le redonne
08 36 68 0678
zéro, six, sept, huit
(à n'importe quel moment et avec un simple téléphone)
Téofil - 2,23 F/mn
ici, on débloque !

JET RIDER

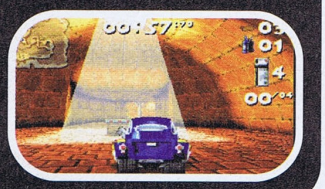
PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SONY

ANCIENNEMENT APPELÉ JET MOTO, JET RIDER EST LE CONCURRENT SUR PLAYSTATION DE L'EXCELLENT WAVE RACE SUR NINTENDO 64. CHEVAUCHEZ VOTRE MOTO ET PARTEZ À LA CONQUÊTE DES CIRCUITS DES PLUS DIFFICILES DE LA PLANÈTE. AU PROGRAMME, DIX-NEUF CONCURRENTS ET UNE FLOPÉE DE PIÈGES DESTINÉS À VOUS FAIRE PERDRE DU TEMPS. JET RIDER OFFRIRA ÉGALEMENT LA POSSIBILITÉ DE JOUER À DEUX SIMULTANÉMENT, GRÂCE À UN ÉCRAN SPLITTÉ. (DISPONIBILITÉ : FÉVRIER/MARS).

WRECKING CREW

PLAYSTATION EUROPÉENNE • ÉDITEUR : TELSTAR

SI VOUS AIMEZ LES COURSES DE KARTING, VOUS ALLEZ ETRE GÂTÉ AVEC WRECKING CREW. TOUT À FAIT DANS LA MOUVANCE DE MARIO KART SUR SUPER NINTENDO, CE TITRE VOUS EN FERA VOIR DES VERTES ET DES PAS MÛRES. AU VOLANT D'UN BOLIDE DES ANNÉES 60, VOUS PARTICIPEZ À DES COURSES COMPLÈTEMENT DINGUES QUI VOUS FERONT VOYAGER DANS DES VILLES AUX GRAPHISMES SUPERBES. DE PLUS, IL PARAÎT QUE LE JEU POURRA SE JOUER À SEIZE SIMULTANÉMENT. MAIS ATTENTION, NOUS N'EN SOMMES PAS ENCORE CERTAINS. (DISPONIBILITÉ : MARS)



Street Fighter III : New Generation

ARCADE • ÉDITEUR : CAPCOM

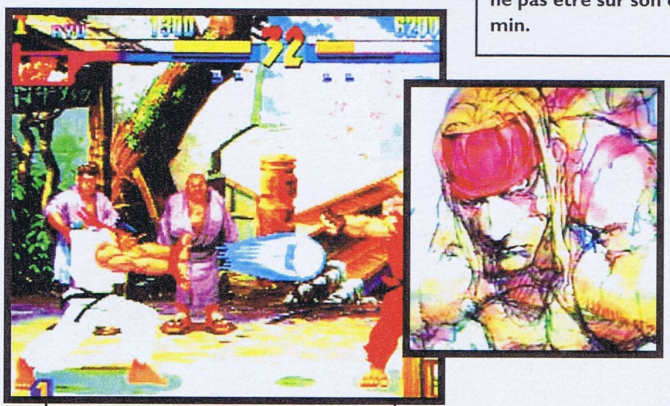
Les combats sont encore plus spectaculaires, surtout grâce aux Super Arts et aux Blockings.

Après de nombreuses rumeurs, Capcom s'est enfin décidée à lancer au Japon, sur le marché de l'arcade, sa nouvelle version de Street Fighter III. Alors, quoi de neuf ? La première grande originalité de ce nouvel épisode, ce sont les «Blockings». Ces derniers vous permettront de bloquer n'importe quelle attaque ennemie et, ainsi, de contre-attaquer sur le champ. Seconde originalité : les «Super Arts». Au nombre de trois par personnage, les Super Arts sont sélectionnables en même temps que le personnage avec lequel vous désirez combattre. De plus et d'après ce que nous savons, un nouveau combattant est apparu, il s'agit d'une femme répondant au nom de Ibuki. Mais Capcom reste encore très discrèt sur les possibilitées et sur les attaques de cette Ninja du Japon médiéval.

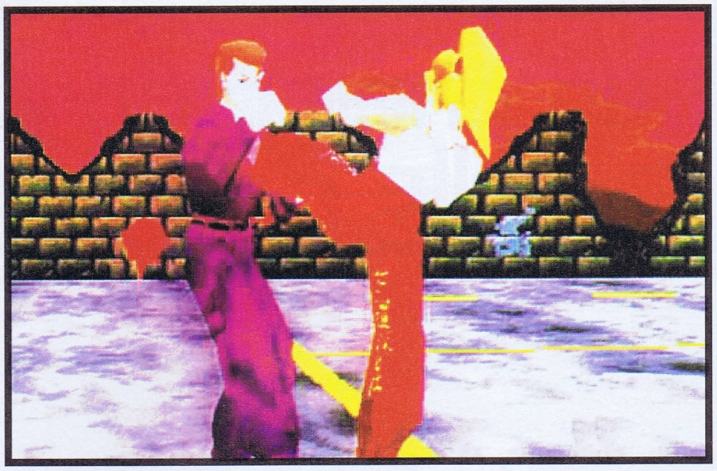
Lorsque Ibuki, une petite nouvelle, s'énerve, mieux vaut ne pas être sur son chemin.

DIX COMBATTANTS

Pour l'instant, dix personnages se feront face dans ce dernier épisode de la saga numéro un de Capcom. On retrouvera ainsi Ryu, Ken et celui qui semble être son frère, Kung-Fu Master, Ibuki, Alex, Dubley, Sean, Elena, une jeune femme noire, et quelques autres dont le nom est encore inconnu. Les lieux des combats sont dans la plupart des cas complètement nouveaux puisque l'on pourra désormais voyager et s'éclater dans les rues de Hong Kong ou de Londres, dans un métro, une grotte, etc. Outre un scrolling horizontal, les décors pourront également se déplacer verticalement, permettant ainsi aux combattants de se mouvoir sur une aire de combat plus importante. Actuellement seulement en arcade, Street Fighter III sur Saturn et Playstation est cependant annoncé pour la fin de l'année 1997.



Tiens, revoilà nos deux inséparables amis, Ken et Ryu.



Anarchy in the Nippon

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : MEDIAMUSE • DISPONIBILITÉ : AVRIL

Une bande de "Tetsujins", les meilleurs joueurs japonais sur Virtua Fighter, a collaboré avec Mediamuse, un tout nouvel éditeur, pour mettre au point le jeu de baston 3D ultime de la Saturn. Ce titre très attendu, vous vous en doutez, aura pour nom "Goikenmuyo : Anarchy in the Nippon" et devrait sortir au Japon vers le mois d'avril. Espérons qu'il ne sera pas trop technique !

TELEX

LE OUI DE SUZUKI

LORS D'UNE CONFÉRENCE DE PRESSE AU JAPON, YU SUZUKI, LE PATRON DU DÉPARTEMENT RESEARCH & DEVELOPMENT AM 2 DE SEGA, A ANNONCÉ OFFICIELLEMENT QUE VIRTUA FIGHTER 3 SERAIT BEL ET BIEN CONVERTI SUR LA SATURN. CETTE VERSION DEVRAIT DE PLUS ÊTRE GRAPHIQUEMENT IDENTIQUE À CELLE QUE NOUS CONNAISSONS SUR LES BORNES D'ARCADE. IL A ÉGALEMENT AJOUTÉ "QU'AUCUN PROBLEME TECHNIQUE NE DEVRAIT EMPÊCHER LA SATURN D'ACCÉDER À CETTE TECHNOLOGIE". ON JUGERA SUR PIÈCES.

INTERNET SUR CONSOLE

UN RÉCENT SONDAGE AUX ÉTATS-UNIS A MONTRÉ QUE LES JEUNES AMÉRICAINS - ET LES MOINS JEUNES - DÉSIRAIENT POUVOIR SE CONNECTER À INTERNET PAR LE BIAIS DE LEUR CONSOLE DE JEU. SEGA, ON LE SAIT, VA LANCER DANS LES SEMAINES À VENIR SON KIT SEGA NETLINK, PERMETTANT PRÉCISÉMENT À LA SATURN D'ÊTRE RELIÉE AU MONDE ENTIER. ON ATTEND ENCORE LA RÉACTION DE SONY ET DE NINTENDO. ENFIN, LE SONDAGE PRÉCISE QUE 61 POUR CENT DES JOUEURS DE JEUX VIDÉO VEULENT CET ACCES INTERNET, QUE LES FEMMES SONT PLUS MOTIVÉES POUR JOUER EN RÉSEAU QUE LES HOMMES ET QUE 61 POUR CENT TOUJOURS DES PERSONNES INTERROGÉES SONT PRÊTES À DÉBOURSER 1 000 F POUR UN ACCÈS AU RÉSEAU INTERNET.

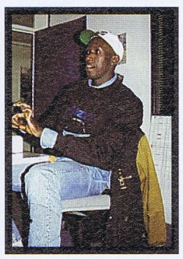
incroyable !

200 pages d'Astuces

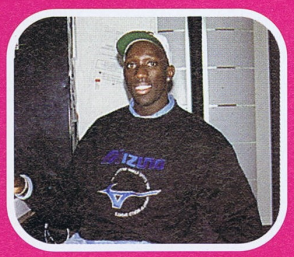
En vente chez votre marchand de journaux à partir du 31 décembre

Y'a-t-il un champion dans la salle ?

Le champion d'Afrique au saut en longueur, Cheikh Touré, nous a fait le plaisir de venir dans nos bureaux. Face à lui, Athlete Kings et son épreuve de... saut en longueur...



PROFIL

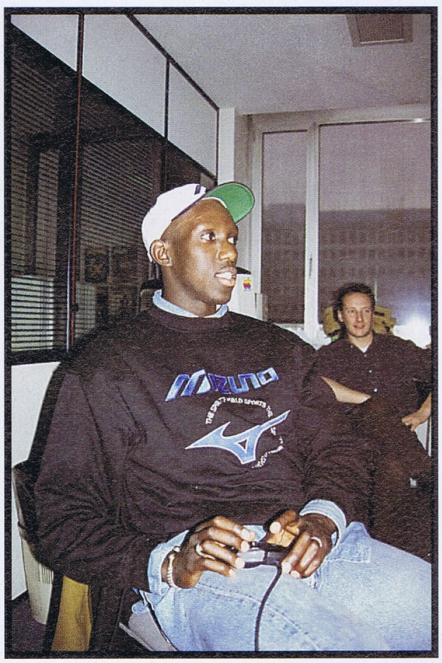


NOM : TOURÉ
PRÉNOM : CHEIKH
POIDS : 93 kg
TAILLE : 1 m 94
ORIGINE : SÉNÉGAL

SON RECORD À L'ENTRAINEMENT : 8m35
SON RECORD EN COMPÉTITION : 8m29 (RECORD D'AFRIQUE)
SON OBJECTIF CETTE ANNÉE : DÉPASSER LES 8m40
LE RECORD DU MONDE : 8m96 (MIKE POWELL)

MF : Comment t'est venu le goût pour cette discipline et est-ce que tu en vis bien aujourd'hui ?

C. Touré : J'ai commencé à l'âge de 7 ans. Je sautais pendant que mon père faisait du footing. Après, j'étais tout le temps au stade. Au début, je m'entraînais pieds nus ! Aujourd'hui, j'utilise une vingtaine de paires de chaussures par an, à environ 600 F la paire. Alors, un sponsor, c'est bénéfique, mais il faut être parmi les meilleurs pour en obtenir un. Il faut aussi avoir un manager car les sponsors ne traitent pas directement avec le sportif (le manager prend 10 ou 15 %). Quand on est connu, ça va, le sport rapporte... Mon club me paye un salaire (je remercie mon club) et j'ai une bourse de la Coopération française (que je remercie aussi). Mais je remercie surtout mon sponsor. En ce qui concerne les compétitions, ce sont les meetings qui rapportent le plus : on reçoit de l'argent rien que pour y participer ; ensuite, suivant le résultat, on a encore de l'argent...



MF : Qu'est-ce qui fait un bon sauteur et peux-tu nous expliquer la technique ?

C. Touré : C'est l'entraînement qui fait un bon sauteur. L'atout des Américains, par exemple, c'est à la fois leur musculation et leur force mentale. Pour bien sauter, on débute sur un sprint contrôlé, une course progressivement accélérée, ensuite, c'est l'impulsion. Quand on est jeune, pour apprendre l'impulsion, on s'entraîne en mettant une corde, un élastique...

MF : As-tu un conseil à donner aux jeunes ?

C. Touré : De mélanger le sport et les études pour faire un bon équilibre et aussi pour avoir la rage !

MF : Et le dopage ?

C. Touré : Ça existe... Il y a des contrôles après chaque compétition, surtout pour le vainqueur, mais il y en a aussi pendant les entraînements. Se doper, c'est tricher et je condamne cette pratique.

MF : Tiens (nous lui donnons une manette «dopante»), tu ne veux pas une manette avec turbo pour courir plus vite ?

C. Touré : Non, je ne veux pas !

MF : Comment trouves-tu ce jeu ?

C. Touré : C'est très réaliste. On s'y croirait presque. Les mouvements sont bien faits, la course, le "ramener de jambes", les athlètes montrent comme dans la réalité des signes nerveux de joie, ou de peine.

MF : Joues-tu beaucoup ?

C. Touré : Je peux jouer des heures sur Tetris, c'est mon jeu préféré. À part cela, j'attends encore un peu avant de m'acheter une Saturn.

MF : Un truc à ajouter ?

C. Touré : Ouais, faites du sport.

faites du sport. Cheikh Touré

TELEX

TOUCHE PAS À MON SQUARE !

Le 11 décembre, Sony Computer Entertainment America annonçait qu'un contrat d'exclusivité la liait avec Square Soft pour le territoire nord-américain. Ce qui signifie en clair que les prochains jeux de Square ne pourront sortir que sur Playstation, évitant ainsi toute possibilité de voir Final Fantasy VII sur un autre support que la 32 bits de Sony. Initialement prévu pour la N 64, ce RPG tres attendu des fans de la série est devenu ensuite l'un des produits les plus prometteurs de la Playstation. Apparemment, Sony a accueilli Square Soft les bras ouverts (et les poches pleines d'argent) et veille jalousement aux prochains produits de ses nouveaux amis.

ACTION REPLAY

Trichez comme un Pro !

Vous n'arrivez pas à terminer vos jeux ? Alors trichez comme un pro' grâce à la "PRO ACTION REPLAY", un accessoire unique et indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu, et qui permet :

– d'utiliser les codes donnés par votre mag' préféré pour avoir de l'ÉNERGIE, des VIES, des ARMES, etc., à L'INFINI ;

– de trouver vos propres codes et de les utiliser directement ; - et encore plein d'autres choses selon les versions...

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

PRO ACTION REPLAY 3 pour SUPER NINTENDO
PRO ACTION REPLAY 2 pour MEGADRIVE

Les dernières versions débarquent en force en France : à l'aide de leur système ultra-sophistiqué, vous pouvez utiliser et trouver vous-même des codes sur n'importe quel jeu, qui vous rendront invincible, super puissant, etc. Il est possible de rentrer jusqu'à 100 codes en même temps, de vous servir de l'Action Replay comme ADAPTATEUR UNIVERSEL, permettant de jouer avec des cartouches américaines ou japonaises sur votre console européenne (ou, inversement, des cartouches européennes sur votre console "import"), ou de consulter facilement la bibliothèque de codes déjà intégrée dans ces nouvelles versions, sans oublier le mode "RALENTI" et la possibilité d'utiliser des "DEAD CODE" (codes auxquels aucun jeu ne résiste). Notez également la présence d'un interrupteur, permettant d'activer ou de désactiver les codes à n'importe quel moment.

PLAY STATION

PRO ACTION REPLAY pour PLAYSTATION

Voici la nouvelle PRO ACTION REPLAY pour PlayStation. Se branchant sur la prise située à l'arrière de votre console, elle permet d'obtenir les vies, l'énergie, les armes... à l'infini, grâce à sa bibliothèque de centaines de codes déjà intégrés. Vous avez aussi la possibilité de saisir vous-même de nouveaux codes que vous trouverez dans vos mags préférés. De plus, pas besoin de saisir les codes à chaque allumage de la console : une seule fois suffit puisque vous pouvez sauvegarder vos nouveaux codes sur la cartouche ACTION REPLAY ! Attention : cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes.

MEGA-CD

PRO CDX pour MEGA-CD

Vous voulez jouer avec les derniers jeux sortis aux USA ou au JAPON, mais votre console vous le refuse !? C'est terminé ! Avec le PRO CDX pour MEGA-CD, à vous tous les jeux d'import et sans exception ! Cette interface s'enclenche simplement dans le port cartouche de votre console et vous permet de "lire" tout CD dont le pays d'origine ne correspond pas à celui de votre console (par exemple, lire des CD américains ou japonais sur votre console européenne, ou, autre exemple, lire des CD européens sur une console "import").

GAME BOY

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY pour GAMEBOY, pour GAME GEAR, pour MASTER SYSTEM

D'une taille correspondant à une cartouche de jeu, la PRO ACTION REPLAY se fera un plaisir de se glisser entre votre console et votre jeu pour vous aider dans votre progression : à vous, les VIES INFINIES, les ARMES de la mort qui tue, le CHOIX DU NIVEAU, enfin tout ce que vous voudrez qui vous permettra de simplifier —ou au contraire de compliquer— votre jeu.

SATURN

PRO ACTION REPLAY pour SATURN : "3 en 1" !

Avec cette nouvelle cartouche, qui cumule les fonctions d'adaptateur universel (qui permet donc de lire tous les CD Saturn quels que soient leurs pays d'origine), de cartouche de sauvegarde, mais aussi d'Action Replay, vous pourrez avoir des vies, de l'énergie, des armes à l'infini pour plus d'une trentaine des meilleurs titres existants et cela, grâce à sa base de données intégrée. Attention, cette cartouche ne permet pas de chercher soi-même ses codes, mais de saisir ceux que vous retrouverez dans vos magazines préférés.

Tous les produits cités dans cette page sont des produits exclusifs "DATEL" et sont totalement indépendants des fabriquants des matériels sur lesquels ils s'adaptent.

SUPER NINTENDO, GAMEBOY © NINTENDO
MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGADRIVE, SATURN © SEGA
PLAYSTATION © SONY
PRO ACTION REPLAY © DATEL

BON DE COMMANDE

(à découper ou recopier). À renvoyer à MEGAPRESS - ACTION REPLAY - 6, Boulevard Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex.

OUI ! Je veux recevoir :

- ☐ NINPRO (Action Replay pour Super Nintendo) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SEGAPRO (Action Replay pour Megadrive) = 344,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GAMEPRO (Action Replay pour GameBoy) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ GEARPRO (Action Replay pour Game Gear) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ MASTPRO (Action Replay pour Master System) = 244,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PRO CDX (Adaptateur pour Mega-CD) = 210,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ SATPRO (Action Replay pour Saturn) = 349,00 FF (+35,00 FF*)
- ☐ PSPRO (A.R. pour PlayStation) = 369,00 FF (+35 FF de port*)

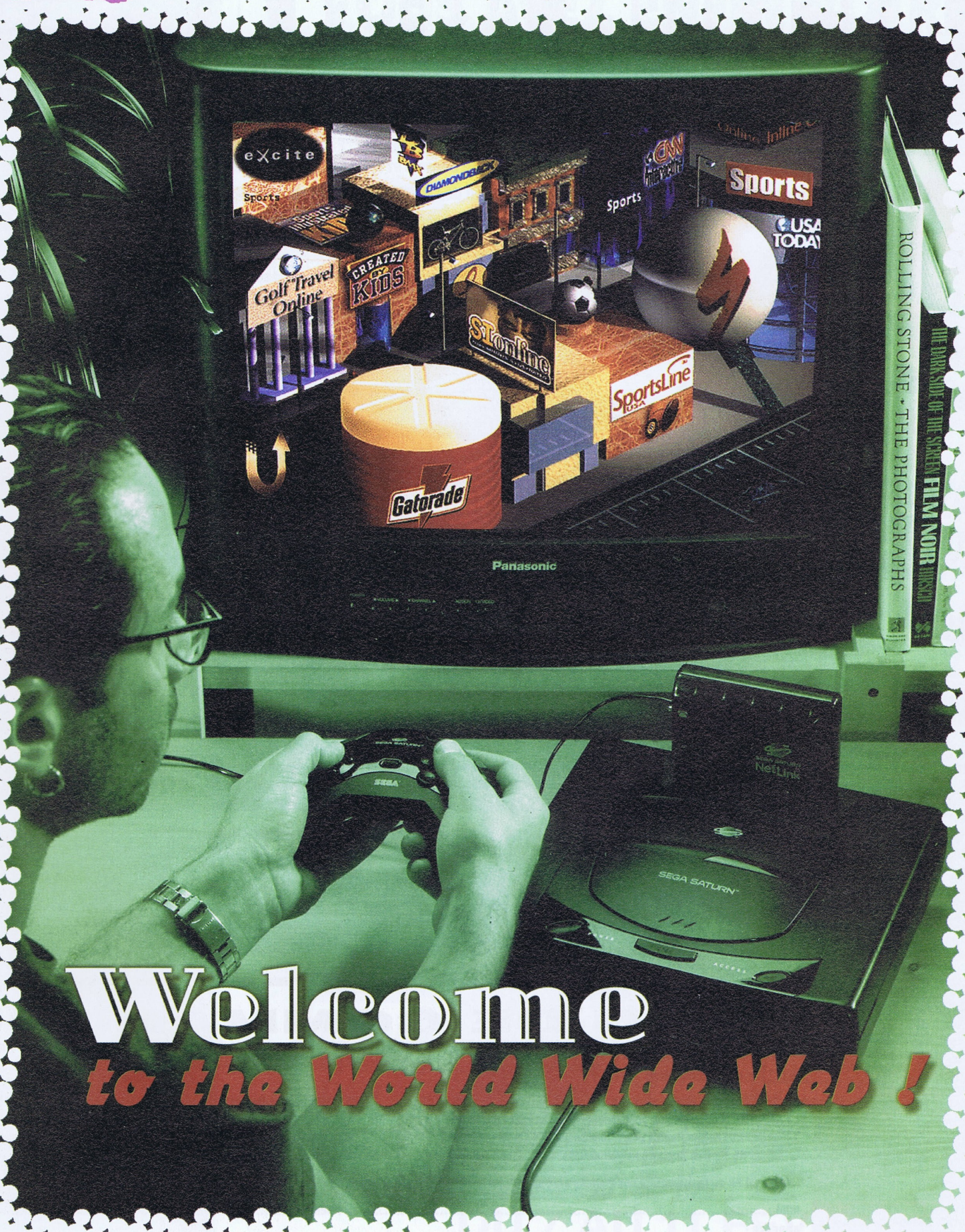
(*) : 35,00 FF de participation aux frais de port par article commandé. Délai d'expédition : 3 semaines.

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....

ADRESSE : .....

C.P. : ..... **VILLE :** ..... **AGE :** ..... **CONSOLE(S) :** .....

Je joins un chèque de .....**FF à l'ordre de MEGAPRESS.**


eXcite
Sports
DIAMONDBACK
Sports
Sports
USA TODAY
Golf Travel Online
CREATED BY KIDS
SportsLine USA
Gatorade
Panasonic
ROLLING STONE · THE PHOTOGRAPHS
THE DARK SIDE OF THE SCREEN FILM NOIR
SEGA
SEGA SATURN
NetLink
Welcome
to the World Wide Web !

Welcome
to the World Wide Web !

L'Univers
au pied de la Saturn

La rumeur circulait depuis quelques mois, elle est aujourd'hui confirmée. La Saturn peut bel et bien se connecter au réseau Internet. Nous sommes allés aux États-Unis pour essayer de comprendre comment cela fonctionne.

Tommy

C'est en travaillant d'arrache-pied avec quatre des sociétés les plus réputées dans le domaine d'Internet que Sega a créé le Sega Net Link. Les quatre compagnies américaines - Excite, Planet Web, Ark Interface et Concentric Network - ont donc collaboré avec Sega pour réaliser une interface facile d'accès pour l'utilisateur bêta (ß, NdC !). D'ailleurs, pour ceux qui ne le savent pas encore, Internet, c'est la mode... Et hop ! Il suffit d'allumer sa Saturn et sa télé. Quelques secondes plus tard, vous avez accès à des milliards d'informations... Un nouveau média qui change jour après jour et qui suit l'actualité pratiquement en temps réel. Des résultats olympiques mis à jour à la seconde près au temps qu'il fait à Tombouctou, en passant par la couleur du slip de Charlemagne pendant son sacre, tout existe, toutes les informations sont là. C'est comme une encyclopédie Universalis puissance mille. Qui plus est, sur le Net, on a aussi la possibilité de dialoguer avec le monde entier. Grâce aux e-mails, les courriers électroniques, l'information va d'un bout à l'autre du monde en quelques minutes. Le meilleur dans l'histoire, c'est que vous payez le prix d'une communication locale. Tout dépend alors de la durée de votre transfert.

INTERNET POUR 50 BALLES PAR MOIS

En effet, chaque ville importante en France possède aujourd'hui des points d'accès, les Providers, comme on les appelle. Grâce à ces derniers, vous avez accès à un ordinateur d'une puissance énorme qui reste toujours branché sur le réseau mondial que représente Internet. Il agit comme un relais pour toute les actions que vous faites. Sachez tout de même qu'il faut louer l'accès à ces machines, généralement sur une base mensuelle. C'est là qu'intervient l'intérêt de sociétés comme Concentric et Excite. L'abonnement de base coûte entre 50 et 100 F par mois. La différence de prix entre les abonnements dépend de la formule que vous retenez. Pour 50 F, le temps d'accès à la machine principale, le Provider, est limité. Au-delà du temps qui vous est imparti, vous devez payer une somme qui augmente avec chaque heure de connexion supplémentaire.

SI VOUS DÉSIREZ DES INFORMATIONS SUR SEGA, C'EST ICI QU'IL FAUDRA VOUS RENDRE.

VOUS AIMEZ LES JEUX VIDÉO ? VOUS TROUVEREZ SUR CETTE PAGE TOUTES LES INFORMATIONS RELATIVES AUX PRODUITS EN COURS DE DÉVELOPPEMENT, DES MAGAZINES TRAITANT DES JEUX VIDÉO, DES ÉDITEURS, ETC.

▶▶▶

Welcome to the World Wide Web !

▶▶▶

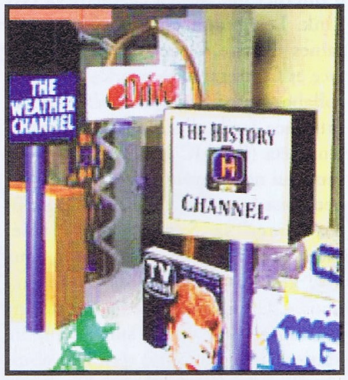
SEGA VISIONNAIRE

Pour 200 dollars(1000F environ), vous avez donc le Sega Net Link, un modem 28 000 bauds (c'est un des taux de transfert d'informations les plus rapides du moment). Moyennant 25 dollars (125 F environ) supplémentaires, vous avez la souris. Pour 20 dollars de plus (100 F), vous gagnez un clavier. N'oubliez tout de même pas qu'il faut une Saturn et un clavier pour faire fonctionner cet attirail. Tous comptes faits, Internet vous coûtera au moins trois mille francs. Cela dit, l'achat de la souris et du clavier n'est pas indispensable. En effet, Sega a mis au point un clavier virtuel. Reste à savoir si vous voulez vous amuser avec le joypad pour dialoguer avec le monde entier. Enfin, une chose est certaine : si vous désirez vous connecter à Internet, la Saturn est actuellement le moyen le plus efficace et le plus rentable de satisfaire tous vos caprices.

SANTÉ, FAMILLE, SPORTS, LOISIRS, INFORMATIONS, TOUT EST ACCESSIBLE GRACE AU SEGA NET LINK.

LE PRINCIPE

Revenons à des notions moins matérialistes. Internet est donc une source d'informations sans limite sur laquelle on peut surfer. J'ai bien dit surfer. Vous évoluez donc sur ce média à l'aide d'un curseur. Au fil de votre aventure cyber, vous allez découvrir des sites. Chaque site correspond à un centre d'intérêt comme la boxe, l'équitation, les drosophiles ou encore l'informatique, l'Histoire, etc. Lorsque vous êtes connecté à l'un d'entre eux, vous avez tout loisir de regarder des photos et de lire des textes. Grâce à des codes de couleur et de typo assez intuitifs, vous découvrez qu'en cliquant sur certaines parties des images ou du texte, vous avez accès à d'autres éléments du site ou même à autre site qui traite aussi d'un sujet relatif à celui qui vous intéresse. En fait, Internet est un arbre gigantesque dont toutes les ramifications (les sites) sont reliés entre elles, et elles sont des centaines de milliers. Pour accéder aux sites, il faut leur adresse. On les trouve sur les pages jaunes d'Internet, à la télé, dans les magazines et un peu partout. Cela dit, la meilleure façon de trouver son bonheur, c'est d'utiliser le moteur de recherche du Sega Net Link. Comme tous les logiciels Internet, celui de la Saturn vous propose donc un programme développé par Excite, qui vous déniche le site de vos rêves à l'aide de quelques mots clés. Au fil du temps, vous vous apercevrez qu'on peut aussi commander des choses sur Internet, trouver des clips audio ou vidéo, jouer à des jeux, participer à des forums et bien d'autres choses encore... Il suffit de surfer pour y arriver.

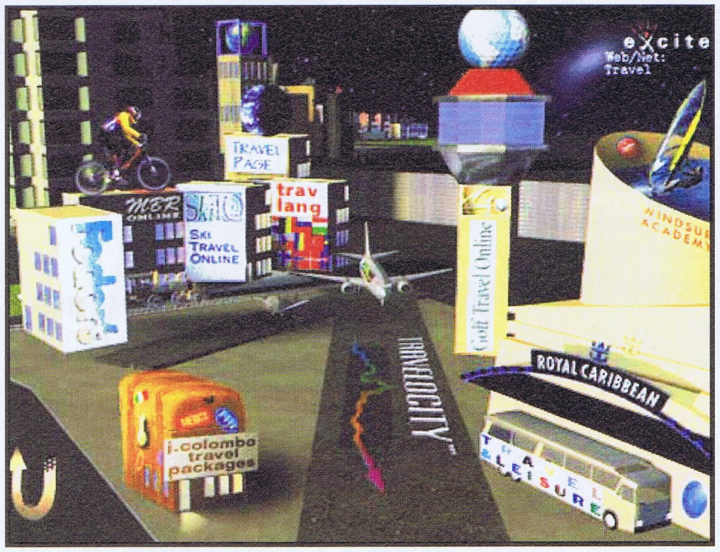


SI VOUS DÉSIREZ EN SAVOIR PLUS SUR LES PROGRAMMES TÉLÉ, SUR VOS ÉMISSIONS PRÉFÉRÉES, SUR LE TEMPS QU'IL FERA DEMAIN, CETTE PAGE EST POUR VOUS. IL SUFFIT DE CLIQUER ET LE TOUR EST JOUÉ.

UNE VILLE VIRTUELLE

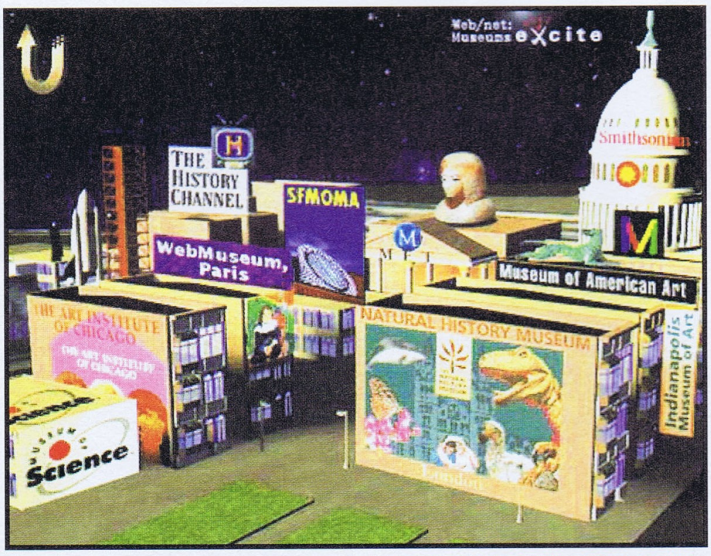
Les routines de recherche sont donc indispensables. Qui plus est, si vous ne tenez pas à exécuter la même manipulation pour retourner sur un site dejà visité, vous pouvez ajouter l'adresse à vos "bookmarks", un carnet d'adresses électronique qui fait partie du "paquet" Sega Net Link. Vous l'avez compris, les possibilités sont énormes. Pour faciliter votre initiation, Sega n'a pas lésiné sur les moyens. Elle a créé une interface originale. Il s'agit d'une ville constituée logiquement d'immeubles réalisés en 3D. Chacun d'entre eux représente une partie différente de la vie quotidienne, comme les universités, les programmes télé, les concerts... En cliquant sur les icônes, vous accédez directement à l'administration de Jussieu, aux programmes de Canal + ou encore à un guichet de réservation comme celui de la FNAC.
Vous l'avez compris, le Sega Net Link fait de la console un véritable outil de travail. Si cela ne vous suffit

VOUS EN AVEZ MARRE DU QUOTIDIEN ET VOUS DÉSIREZ PARTIR EN VOYAGE À L'AUTRE BOUT DU MONDE ? DES COMPAGNIES AÉRIENNES ET DES AGENCES DE VOYAGE SERONT LÀ POUR VOUS RENSEIGNER. SI VOUS ETES DÉCIDÉ, IL SERA MÊME POSSIBLE D'ACHETER VOS BILLETS VIA INTERNET.

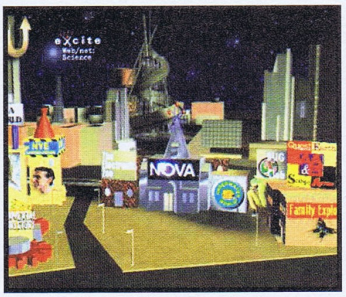


L'Univers au pied de la Saturn

pas, sachez que Sega a tout de même ajouté quelques bonus à cette extension Saturn. En effet, elle a laissé aux parents la possibilité de bloquer l'accès à certaines pages d'Internet. L'utilisateur peut aussi utiliser une loupe pour agrandir certaines parties du document ou encore tout configurer. Bref, si vous en avez marre de vous gaver d'informations, il ne faut pas oublier une chose. Sega, c'est plus fort que tout. Eh oui ! Une version de Sega Rally en réseau est aussi prévue pour la sortie du pack Internet d'ici un mois aux USA. Après tout, on aime bien jouer. Pour plus d'infos, allez donc visiter www.segaoa.com... ■

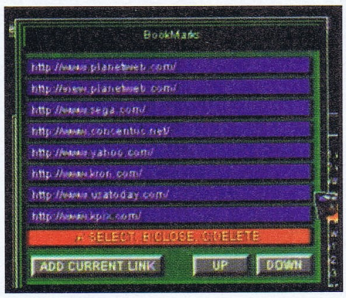


LE SEGA NET LINK EST L'AVENIR DE LA SATURN, ET QUEL AVENIR...

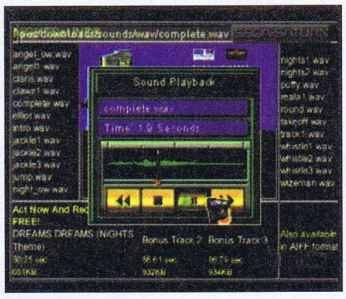


LE SYSTÈME SOLAIRE VOUS PASSIONNE, LES DERNIÈRES TROUVAILLES EN MATIÈRE DE FUSION NUCLÉAIRE VOUS INTÉRESSENT. HOP, VOUS AUREZ ICI TOUT CE QUE VOUS DÉSIREZ TROUVER.

UN CLAVIER VIRTUEL VOUS PERMETTRA DE CORRESPONDRE AVEC LA TERRE ENTIÈRE.



CE RÉPERTOIRE ÉLECTRONIQUE VOUS PERMETTRA DE SAUVEGARDER LES SITES SUR LESQUELS VOUS VOUS RENDEZ RÉGULIÈREMENT.



UNE BANQUE DE SONS POURRA ÊTRE TÉLÉCHARGÉE POUR VOTRE PLAISIR.

Lexique Sega NetLink

WORLD WIDE WEB : le "Web", comme on l'appelle chez les gens "branchés", est une partie d'Internet. Il s'agit de l'équivalent d'un Minitel mondial constitué de plusieurs millions de "serveurs" que l'on appelle "sites".

SITE : un site est un ensemble de pages Web, chaque page étant liée aux autres par des liens "hypertextes". Un site peut traiter d'un sujet particulier, comme par exemple la cuisine, le sport, les collections de boîtes de camembert, les jeux vidéo, ou encore de sujets beaucoup plus vastes, ce qui fait dire à bon nombre qu'Internet ressemble à une énorme bibliothèque mondiale. Chaque site possède une "adresse" qui lui est propre, un peu comme un numéro de téléphone.

PROVIDER : ou "fournisseur d'accès" en français. Le Provider est la société qui vous "loue" des temps de connexion à Internet. Sans Provider, pas de connexion possible ! Étant donné que le prix de la communication ne dépend pas de l'éloignement du site auquel vous êtes connecté, mais de la distance entre votre domicile et votre Provider, mieux vaut choisir ce dernier en fonction de sa proximité !

BROWSER : ou "navigateur" en français. Il s'agit d'un logiciel qui autorise la connexion à Internet et permet l'affichage à l'écran du texte, des images, du son et de la vidéo. Les Browsers les plus répandus sont : Netscape, Mosaic et Explorer.

BOOKMARK : le Bookmark est l'équivalent d'un répertoire contenant toutes vos adresses Internet préférées (c'est donc à vous de le remplir). Pour se connecter au site désiré, il suffit de sélectionner dans le Bookmark l'adresse correspondante, et le Browser se charge du reste.

MOTEUR DE RECHERCHE : le moteur de recherche est un site dont la fonction est de vous aider à trouver les sites qui vous intéressent parmi la quinzaine de millions que compte le Web. Pour ce faire, il suffit de se connecter dans un premier temps à votre moteur de recherche préféré (les meilleurs sont Alta-Vista, Lycos et Yahoo), puis d'entrer au clavier un ou plusieurs mots clefs correspondant à votre recherche, par exemple : jeux vidéo (au hasard !). Le moteur de recherche vous donnera ensuite la liste de tous les sites parlant des jeux vidéo. Attention, Internet étant en grande majorité en anglais, vous obtiendrez plus de résultats en tapant "Video Games"...

SURFER SUR LE NET : pas besoin de planche ni de crème solaire pour surfer sur le Net ! Il s'agit juste d'une expression qui signifie "aller de site en site". Comme la grande majorité des sites sont reliés entre eux par des "liens", l'ensemble de ces liens constitue un réseau comparable à une toile d'araignée. D'où le nom de "Web" en anglais, qui signifie "toile d'araignée". CQFD !

E-MAIL : ou "electronic Mail", ou encore "courrier électronique". Lorsque vous disposez d'un abonnement chez un Provider, celui-ci vous fournit (en règle générale) une adresse e-mail qui vous permet d'envoyer et de recevoir des messages ou des fichiers informatiques à l'autre bout du monde. Pour cela, il suffit de connaître l'adresse e-mail de votre correspondant. Vous pouvez alors lui envoyer un petit mot (message écrit comme sur un traitement de texte) ou les dernières photos de tata Rachel à La Baule.

MODEM : (Modulateur, demodulateur) il s'agit de l'appareil qui fait le lien entre votre ordinateur (ou votre Saturn) et la ligne téléphonique.

BAUDS : unité utilisée pour déterminer la rapidité d'un modem. Les modems les plus performants étant à l'heure actuelle de 33 600 bauds (soit 33 600 bits par seconde), ils permettent de gagner du temps puisqu'ils reçoivent plus rapidement les informations via la ligne téléphonique. Mais on considère que 9 600 bauds suffisent pour jouer raisonnablement sur le Web.

concours

2029, l'humanité est amoureuse des machines :

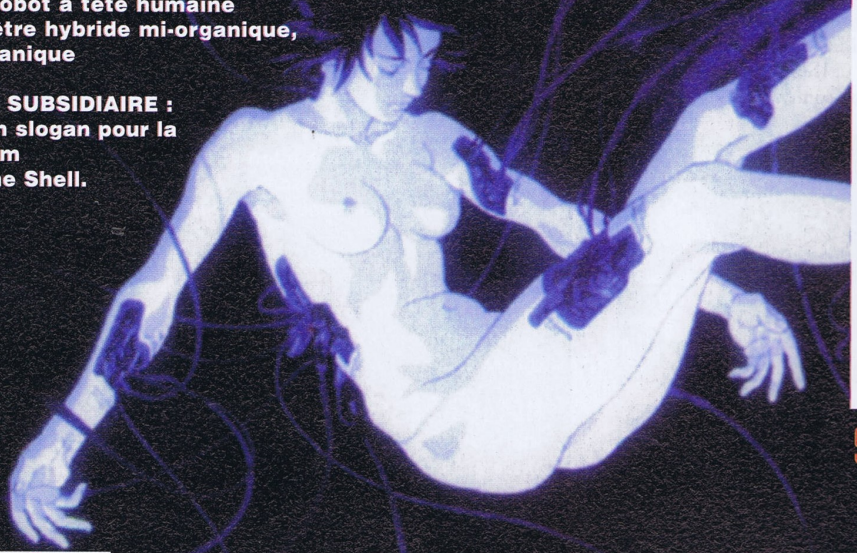
une stupéfiante œuvre de fiction
Le premier long métrage d'animation qui atteigne un véritable niveau d'excellence

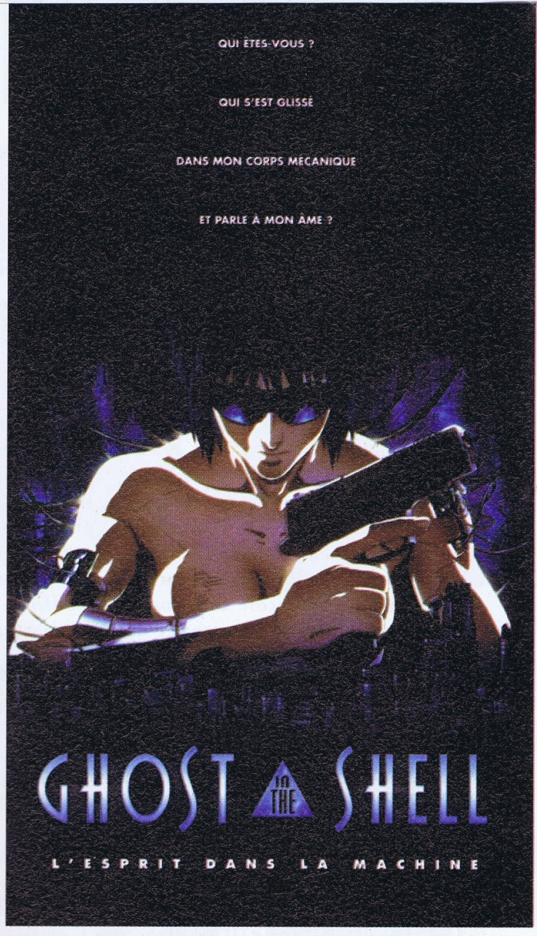
1 - Qui est le réalisateur de Ghost In The Shell ?
a - James Cameron
b - Mamoru Oshii
c - Akira Toriyama

2 - Ghost In The Shell s'inspire d'un manga créé en 1989 par Masamune Shirow ; lequel ?
a - Pirate Edition
b - Spoutnik
c - Hulk

3 - Qu'est-ce qu'un Cyborg ?
a - Un homme avec des artères de métal
b - Un robot à tête humaine
c - Un être hybride mi-organique, mi-mécanique

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginez un slogan pour la sortie du film Ghost In The Shell.





SORTIE NATIONALE LE 29 JANVIER 1997

les lots

1er prix : Le T-Shirt collector GHOST IN THE SHELL + la collection MANGA VIDEO/PFC VIDEO avec les cassettes de PAT LABOR 1&2 + l'album animé-comic paru chez KANA + l'affiche du film

2e au 10e prix : Le T-Shirt collector GHOST IN THE SHELL + une cassette vidéo d'un film PAT LABOR (MANGA VIDEO/PFC VIDEO) + l'album animé-comic paru chez KANA + l'affiche du film

11e au 70e prix : L'album animé-comic paru chez KANA + l'affiche du film

71e au 100e prix : L'affiche du film

règlement

1) Metropolitan Film Export et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 20 Janvier 1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Metropolitan Film Export et de Mega Force.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 31 Janvier 1997.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

bulletin réponse

Concours Ghost in the Shell

À remplir et à renvoyer avant le 20 Janvier 1997 à Mega Force! Concours GHOST IN THE SHELL, 6, Bd du Général Leclerc 92115 CLICHY Cedex. Remplir le bulletin de participation en lettres capitales S.V.P.

Nom ..... *Prénom* .....

Adresse .....

Code postal ..... *Ville* ..... *Pays* .....

Modèle d'ordinateur ou de console ..... *Âge* .....

Réponse 1 : a b c *(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)*

Réponse 2 : a b c *(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)*

Réponse 3 : a b c *(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)*

Réponse question subsidiaire : .....

ZAPPING

Une tonne de jeux, une tonne de titres, une tonne de nouveautés, les Zappings arrivent, débarquent sur nos pages. Les éditeurs profitent des fêtes de fin d'année. Et déploient leurs dernières armes pour convaincre les acheteurs d'opter pour leur production. Et on les comprend, la fin de l'année est toujours une période stratégique et propice aux ventes. Comme bien souvent, quelques titres sortent du lot. C'est ainsi que l'on aura la joie de découvrir, sur Saturn, un superbe Command and Conquer, un jeu signé Virgin qui vous entraînera très loin dans l'art de la guerre. Sur Megadrive, nos sens ont été tout particulièrement attirés par International Superstar Soccer Deluxe, qui après pas mal de retard arrive enfin. Et nous en sommes heureux. Sur Game Gear, c'est le retour de Sonic dans Sonic Blast, un nouveau jeu de plates-formes qui "speede" à deux cents à l'heure !

L'EMPLOYÉ DU MOIS

DOUDOU EST UN PERSONNAGE OBSCUR. ON NE SAIT PAS BIEN CE QU'IL FAIT ICI, MAIS CE DONT ON EST CERTAIN, C'EST QU'IL EN FAIT DES TONNES. C'EST UN ACHARNÉ DU BOULOT ET SANS LUI, VOTRE MEGA FORCE SERAIT SÛREMENT BOURRÉ DE "PAINS". AH ÇA, C'EST PAS EN VOYANT SON PHYSIQUE "SPAGHETTI" LIMITE IGGY POP QU'ON S'EN DOUTERAIT. EN TOUS CAS, C'EST UN PERSONNAGE. IL A SON LANGAGE À LUI (QUE TOUT LE MONDE NE COMPREND PAS TOUJOURS) ET UNE AMABILITÉ QUI RIVALISE AVEC CELLE DE RICHARD. UN SACRÉ CH'TI GARS QUI NOUS EN FOUT PLEIN LES YEUX À CHAQUE FOIS QU'IL NOUS EXPLIQUE UNE DE SES BIDOUILLES INFORMATIQUES. IL VIENT D'AILLEURS DE M'EN EXPLIQUER UNE, C'EST POURQUOI JE VOUS LAISSE, FAUT QU'J'AILLE ME CHERCHER UN ASPRO...

LES RETARDATAIRES

BMG NE VA PAS

se faire que des amis : coup sur coup, cet éditeur vient d'annuler la sortie de deux titres. Et pas des moindres puisque l'un des deux n'est autre que ***Firo & Klawd***. Rebelote pour plusieurs titres d'Electronic Arts : ***PGA '97, Fifa '97, NHL '97*** et ***NBA Live '97***, qui seront testés le mois prochain. Chez Virgin, ***Heart of Darkness*** est toujours l'Arlésienne et ***X2***, chez Ocean, est encore à la bourre, tout comme d'ailleurs ***Die Hard Trilogy*** sur Saturn, qui ne verra certainement le jour qu'en mars

doudou

MIZUNO

MEGADRIVE EUROPÉENNE

ISS deluxe

Ce fut long mais bon ! Je veux bien sûr parler de l'attente de la conversion d'ISS Deluxe sur Megadrive, et ce qui est bon, c'est la récompense, car voilà un jeu de foot qui, à peine sorti, se place d'ores et déjà parmi les meilleurs du genre sur 16 bits. Sans doute LE meilleur même...

KHARMO

On l'a attendu,

on a même jalousé la 16 bits d'en face à cause de cette injustice : International Superstar Soccer Deluxe de Konami n'était pas encore sorti sur Megadrive. Allons, soyons cool, erreur réparée à moitié pardonnée ! Konami nous livre enfin ce soft consacré au foot sur notre machine.

L'intelligence artificielle fait qu'en jouant contre la machine, le goal adverse pourra effectuer des sorties.

Reste à savoir comment s'est passée cette conversion et voir si elle n'a rien perdu au passage. Techniquement tout d'abord, ISS Deluxe est génial. Les graphismes sont soignés, les joueurs sont bien dessinés, très détaillés, et le tout est coloré. L'animation, elle, ne souffre d'aucun problème. Les joueurs bougent bien et offrent une multitude de mouvements variés. Pas de ralentissements, pas de saccades et encore moins de bugs. Une vraie petite perle de programmation en somme, qui permettra au joueur avide de ce genre de titres de s'éclater sans que rien ne puisse altérer le plaisir de jouer.

ISS Deluxe : "Iper" Super Soft Deluxe

Enfin, pour en finir avec l'aspect technique, la maniabilité est exemplaire. Dès les premières minutes de jeu, on se rend compte que les joueurs répondent vite et bien aux ordres qu'on leur donne. Et sans même que l'on ait besoin de se plonger dans les méandres d'une notice lourde et complexe, on pige immédiatement les manips qui permettent de réaliser une foule de gestes techniques comme les talonnades, les têtes plongeantes et autres retournés. Histoire de parfaire un tableau déjà bien complet, un bouton est assigné à l'accélération du joueur sélectionné pour pouvoir exécuter des débordements. Bref, tout cela fait qu'ISS Deluxe permet de construire ses actions comme on l'entend, sans que ce soit répétitif. De plus, il n'existe pas vraiment d'attaque type pour marquer à coup sûr et enfin, élément non négligeable, en coller un au fond des filets ne relève pas de l'exploit ou du miracle, même si les scores restent toujours crédibles et raisonnables. En plus d'un aspect visuel excellent, d'une jouabilité et d'une maniabilité royales, ISS Deluxe propose un menu d'options tout ce qu'il y a de plus riche, voyez plutôt : tournois plus ou moins longs, match amical, scénarios (des matches entamés qui ne vous laissent que peu de temps pour rétablir une situation "limite désespérée"), séances de tirs au but, entraînement, j'en passe et des meilleures, tout est possible. En outre, les options vous permettent d'adopter des stratégies collectives ou individuelles. Wouaawouhhh, quel pied !!! Tout semble donc avoir été prévu et pensé pour offrir au joueur un plaisir maximum, et je dis bien tout, car si on devait s'amuser à essayer de trouver des défauts à ce titre, ben... euh, ben, je n'en trouve pas. Ah si, peut-être un : le jeu se présente en vue isométrique (vue de trois quarts, du dessus) et une ou deux autres vues auraient été les bienvenues pour ceux qui n'arriveront pas à se faire à celle proposée, sinon c'est tout bon.

+

Les graphismes, l'animation, la maniabilité, une tonne d'options qui permettent de régler un match comme on veut. Et j'ai un petit faible pour la séance de pénalties.

–

Pas grand-chose à part la vue isométrique qui n'est pas la plus populaire, une bande-son pas géniale et des Passwords mystiques.

Seul face au gardien, deux possibilités se présentent : bourriner dans le tas ou tenter un petit lob.

Même pour les scénarios, vous avez le choix. Chacun d'eux vous met dans une situation délicate dont vous devez vous sortir très rapidement.

Au début du match, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, choisissez soit l'engagement, soit le terrain.

En résumé

En un mot comme en cent (et je vais opter plutôt pour un mot parce que cent, je n'aurai pas la place), ISS Deluxe est génial. Il ne déçoit en rien, les matches sont acharnés, tactiques, techniques, et rien ne vient gêner le joueur. Un achat indispensable pour qui aime le foot et n'a pas les oreilles trop fragiles (rapport à la bande-son un peu limite).

Après une partie, jetez un œil aux statistiques et vérifiez le nom des buteurs.

Jusqu'à huit joueurs

ISS Deluxe, qui était jusqu'à présent LA référence en matière de jeux de foot sur Srupe Niten..., sur Super Nitredo, non plus, bref (j'arriverai jamais à dire cette saleté de nom sans m'écorcher la langue) sur la 16 bits concurrente, arrive sur Megadrive (ça, j'y arrive mieux) pour se placer en tête des softs du genre. Grâce à sa jouabilité, à sa maniabilité, à ses graphismes fins, à sa rapidité et à ses options en pagaille qui permettent de paramétrer les matches comme bon nous semble. Sur ce dernier point, sachez que l'on peut choisir entre plusieurs conditions météo (ensoleillé, pluvieux ou enneigé) ou laisser la machine les choisir aléatoirement. Plusieurs terrains sont également disponibles et en fonction du pays où ils se trouvent, non seulement c'est le sens de la tonte qui change, mais également leur taille et pour finir, fin du fin, ISS Deluxe propose parmi ses modes Tournoi, un mode qui permet à huit joueurs de s'affronter. Ils ont pensé à tout, j'vous dis, à tout ! Allez, j'vous le dis comme je le pense, si vous êtes un adepte du ballon rond, jetez-vous sur ce titre, vous ne le regretterez pas... ■

Sur les corners, appuyez sur A et déplacez l'écran pour voir comment sont positionnés vos joueurs. Réappuyez sur A et déplacez-les. Avec B, revenez sur celui qui va tirer.

MIZUNO

MATCH CONTRE

FIFA '96

PLUS BEAU, PLUS CONVIVIAL, PLUS MANIABLE, PLUS JOUABLE, PLUS SYMPA, PLUS CLASSE, ETC., ISS DELUXE REMPORTE CE MATCH SANS AUCUNE CONTESTATION POSSIBLE. EN PLUS, ON PEUT Y JOUER À HUIT EN MÊME TEMPS, ALORS QUE DEMANDE LE PEUPLE ?

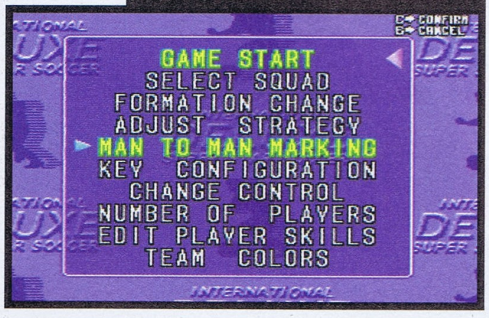
Les tacles agressifs vous vaudront un carton jaune. Les tacles assassins, un carton rouge. Vous êtes prévenu.

Techniquement, ISS Deluxe est une pure réussite. Les mouvements sont réalistes et l'animation excellente.

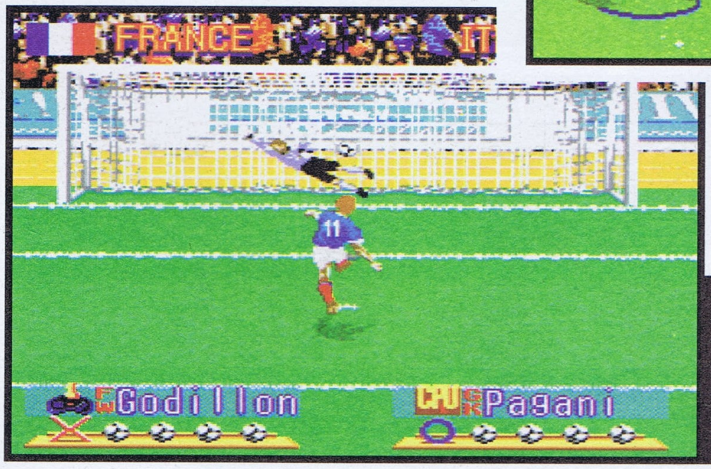
Dans certains modes de jeu, vous choisirez vous même vos adversaires et entre chaque match, vous pourrez consulter l'ensemble des résultats.

Une option Ralenti vous permet d'observer et de disséquer image par image la dernière action.

En fouinant dans les options, vous trouverez de quoi établir des stratégies et des tactiques, tant individuelles que collectives. Vous aurez noté que les menus sont en anglais.



Retournés, tacles, talonnades ou, comme ici, têtes ou têtes plongeantes sont facilement réalisables.



L'épreuve des penalties : choisissez vous-même les tireurs, mais comme moi, vous n'êtes pas obligé de prendre les meilleurs.

iss deluxe

GENRE : SIMULATION SPORTIVE ▸ ÉDITEUR : KONAMI ▸ EXISTE SUR : SUPER NINTENDO ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8 ▸ CONTINUES : NON ▸ PASS-WORDS : OUI.

SON : 13/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 18/20

93%

Plein la vue !

en vente chez votre marchand de journaux

MIZUNO

nhl 97

Les années passent et les mises à jour se succèdent ! On ne peut pas, en effet, réellement parler de nouveauté, étant donné le peu de modifications d'une version à l'autre. Cela dit, ce dernier NHL est très bon et mérite toute notre attention.

MEGADRIVE EUROPÉENNE

FRANCIS

La violence et les bastons

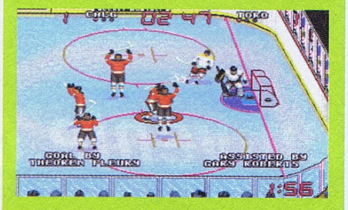
Ce gars là est K-O ! Non seulement les joueurs qui restent trop longtemps sur la glace se fatiguent, mais en plus, ils risquent de se blesser à force de se prendre des coups.

font partie intégrante du hockey sur glace. Question violence, le jeu nous gâte, car les mises en échec sont nombreuses et spectaculaires, mais question bagarre, on est plutôt frustrés ! Il est possible de se battre en filant des coups de poing, en agrippant le maillot de l'adversaire ou en donnant des uppercuts. On peut aussi bloquer les coups que l'on reçoit, mais ces bagarres sont extrêmement rares, si rares qu'en plusieurs heures de jeu, je n'en ai pas vu une ! C'est dommage, mais ce n'est pas le plus important et, NHL 97 a bien des atouts par ailleurs...

En plus d'être agréable à la vue avec une belle patinoire et des personnages bien proportionnés, la jouabilité est très bonne. Les déplacements sont rapides et les sensations sur la glace sont bien rendues, ce qui donne un bon réalisme au soft. La zone de jeu visible est assez importante, ce qui permet de voir une bonne partie de la patinoire et par conséquent de bien organiser son jeu. Un petit radar aurait été quand même bienvenu... La sélection du patineur le plus proche du palet doit être demandée par le joueur et est généralement bien calculée. Tout cela donne une jouabilité sympa, avec de belles attaques. Il est possible de faire des une-deux, de laisser le palet derrière soi, de feinter un tir, de se jeter au sol pour bloquer un tir et surtout de faire des coups spéciaux. Absolument ! Il existe treize coups, genre tir à contre-pied, déviation, charge avec le palet, slalom... que certains joueurs seulement (41) peuvent tenter. Cela rend le jeu encore plus varié. Ce qui est tout particulièrement appréciable, c'est de pouvoir créer ses propres joueurs en déterminant jusqu'à leurs compétences. Lorsqu'en plus, on marque un but et que notre nom apparaît à l'écran, on se prend encore plus au jeu. Évidemment, à plusieurs joueurs, c'est aussi le gros délire. Question animation, le scrolling est fluide et les mouvements sont très bien réalisés. Voir les joueurs chuter ou exploser de joie lorsqu'ils marquent fait plaisir. Tout cela est bien accompagné, avec les classiques petites musiques des rencontres de hockey, sans parler des accrochages entre joueurs, des coups de crosse ou encore des réactions du public. Une réalisation technique globale très satisfaisante ! ■

MATCH CONTRE

WAYNE GRETZKY NHLPA ALL STARS



UN MATCH TRÈS INTÉRESSANT QUI MET FACE À FACE UN JEU À SCROLLING VERTICAL (NHL 97) ET UN AUTRE À SCROLLING HORIZONTAL (WAYNE GRETZKY). LE SCROLLING VERTICAL EST LE PLUS EFFICACE ET LE PLUS PRATIQUE ! MÊME SI LES BASTONS SONT TRÈS PLAISANTES DANS WAYNE GRETZKY, L'INTÉRÊT ET LA QUALITÉ DE LA RÉALISATION DE NHL 97 LE PLACENT JUSTE DEVANT.

+

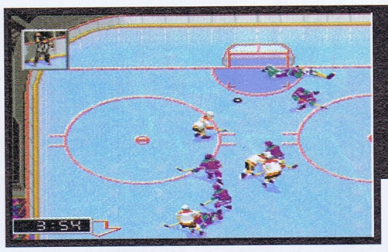
Les graphismes donnent d'entrée envie de jouer ! Le jeu est rapide et la maniabilité très agréable.

–

Il est normalement possible de se "friter", mais rien à faire pour provoquer une bagarre. Ça manque...

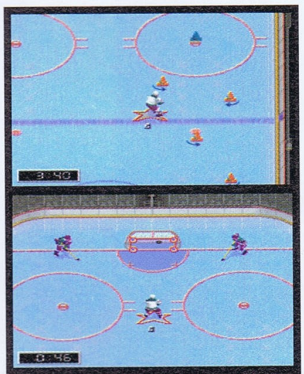
EN RÉSUMÉ

Des petites améliorations par-ci, des petites nouveautés par-là, mais pas de grand bond en avant. Un excellent jeu en tout cas, même si l'intérêt aurait pu être plus fouillé. NHL 97 est la meilleure simulation de hockey sur Megadrive !



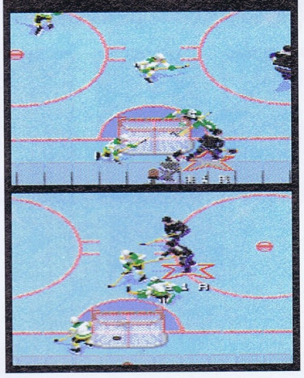
Il est possible de laisser l'ordinateur contrôler le gardien. Il arrive que le palet ne soit pas bloqué et qu'on puisse le pousser au fond des filets.

Voilà comment balancer un joueur en dehors de la glace ! On prend de la vitesse, on met un bon coup d'épaule et le tour est joué.



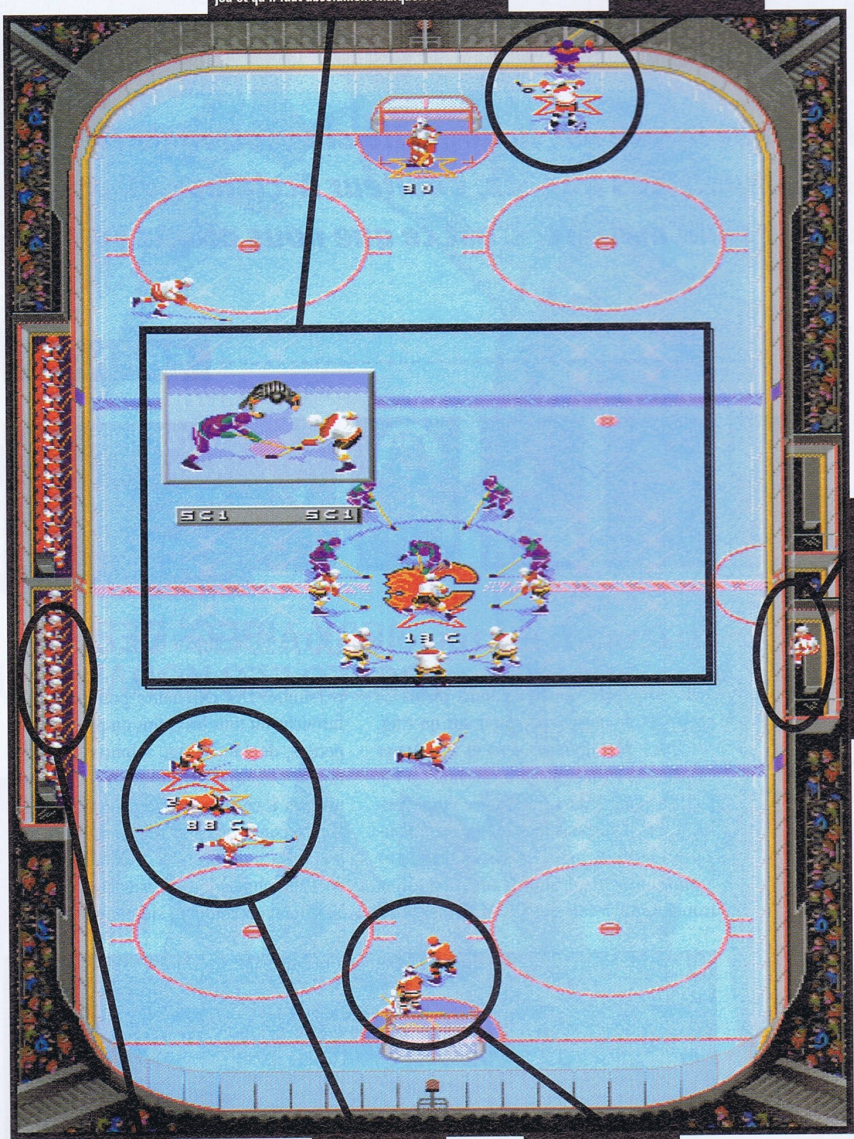
Pour réussir, il faut s'entraîner ! Contrôle du palet, tir avec précision ou encore arrêt du gardien... Il est également possible de s'entraîner avec une équipe réduite à un ou deux joueurs.

Et hop, on passe derrière les cages pour faire flipper le gardien et on balance ensuite un pruneau pour marquer !



Ce rectangle représente ce que vous voyez à l'écran. C'est pas mal, non ? Vous pouvez jouer sans gardien, ce qui vous permet de jouer à six joueurs contre cinq, mais attention au contre ! On utilise cette option lorsqu'il reste peu de temps de jeu et qu'il faut absolument marquer...

Quelle charge, nom d'une pipe ! Un joueur vient d'être catapulté dans les vitres de protection, qui en tremblent encore...



Les joueurs pourront être envoyés plusieurs minutes en prison pour leur mauvais comportement. Les hockeyeurs ont une réputation de mauvais garçons et c'est après avoir donné un coup de crosse dans les vitres qu'ils iront s'asseoir.

Lors des changements, on verra les joueurs sortir de là.

Le joueur vient de se débarrasser d'un défenseur et décoche un tir lointain. Attention, ça peut rentrer !

Parfois, les cages pourront être bousculées. Sur un but, la sirène située derrière les cages se mettra à clignoter.

GENRE : SIMULATION SPORTIVE ▸ ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS ▸ EXISTE SUR : SATURN ▸ TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE D'ÉQUIPES : 31 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 17/20

92%

MIZUNO

WWF in your house

Suite de WWF Wrestlemania, WWF in your House est la nouvelle simulation de catch sur Saturn. Spécialiste en la matière depuis des années, l'éditeur Acclaim a dû avec le temps peaufiner son art en la matière. C'est ce que nous allons voir...

SATURN EUROPÉENNE

FRANCIS

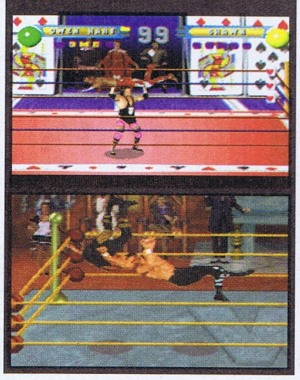
LES CATCHEURS

Ils sont dix et ils se distinguent par leur force, leur rapidité, leur agilité et leur capacité à récupérer. Eh les filles, vous avez vu tous ces muscles et tous ces poils ?

PERSONNELLEMENT, J'AI TOUJOURS ÉTÉ UN FAN DE CATCH.

Voir ces espèces de Bibendums pleins de graisse et de muscles s'éclater sur un ring, se tordre dans tous les sens et se frapper comme des chimpanzés en rut, moi, ça me fend la poire. Alors, c'est avec empressement que je me suis penché sur cette nouvelle simulation. Dix catcheurs sont maintenant disponibles, tous avec une tronche qui ferait peur à M. Univers en personne. Dix catcheurs pour une lutte farouche où tous les coups ou presque sont permis, double Nelson, retourné, aveuglement, clé, bref, toutes les techniques propres à ce sport ont répondu à l'appel. Une seconde version qui mériterait toujours des améliorations... N'oublions pas de mentionner que désormais, il est possible de jouer à quatre simultanément.

Et hop, on soulève l'autre catcheur au-dessus de sa tête ! Là, il sera possible de le balancer comme un sac de linge sale ou d'enchaîner avec une autre technique.

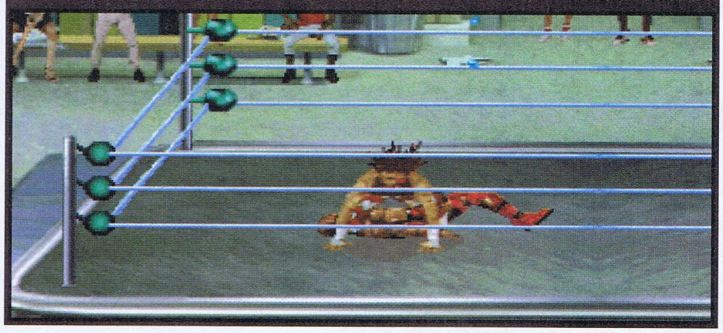


MATCH CONTRE

WWF WRESTLEMANIA

CETTE SIMULATION DE CATCH ÉCRASE COMPLÈTEMENT LA VERSION PRÉCÉDENTE, ET CE À TOUT NIVEAU. PLUS DE PERSONNAGES, DES DÉCORS PLUS FOUILLÉS, ET SURTOUT LA POSSIBILITÉ DE JOUER À QUATRE SIMULTANÉMENT DONNENT À WWF IN YOUR HOUSE DES ARGUMENTS DE POIDS, MÊME SI CETTE RÉALISATION EST LOIN D'ÊTRE PARFAITE.

Pin him, pin him... La foule en délire vous implore de "clouer" votre adversaire ! Lorsqu'il n'a plus aucune force, c'est facile, mais dans le cas contraire, il risque de se dégager dans un sursaut de fierté.



+

HAAA, UNE BONNE PETITE PARTIE AVEC QUATRE COPAINS, C'EST L'IDÉAL. PEU IMPORTE SUR QUI ON COGNE, DU MOMENT QUE LE SPECTACLE EST LÀ !

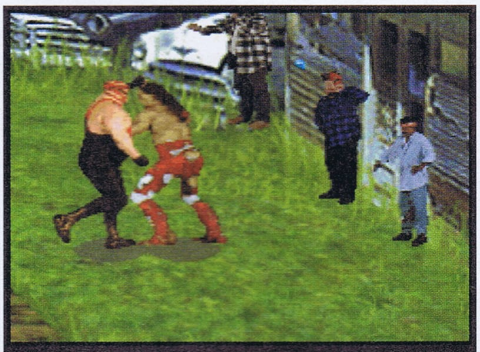
–

TIENS, JE ME VENGE DE TOUTES LES REMARQUES INSCRITES SUR MES BULLETINS SCOLAIRES : ANIMATION ET GRAPHISMES À REVOIR. PEU D'EFFORTS CETTE ANNÉE...

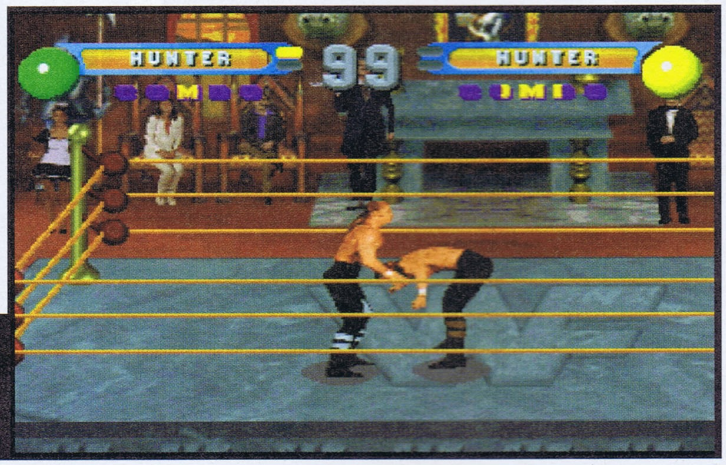
EN RÉSUMÉ

IL EST DOMMAGE QUE LA RÉALISATION DE CE TITRE SOIT AUSSI MÉDIOCRE CAR L'AMBIANCE ET LE RYTHME DES PARTIES S'ENCHAÎNENT À VIVE ALLURE, SURTOUT LORSQU'ON Y JOUE À PLUSIEURS. CAR SEUL DEVANT SON ÉCRAN, ON NE VOIT QUE LES DÉFAUTS !

Ahmed, tel un rapace, s'apprête à sauter sur ses confrères depuis la troisième corde.

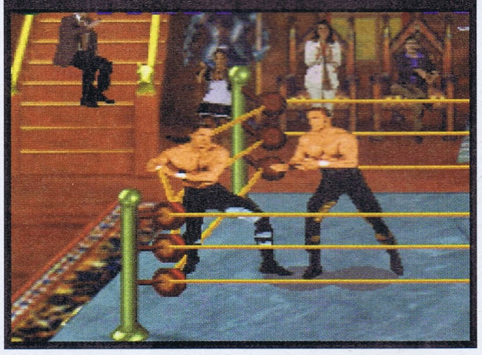


La lutte risque de se poursuivre en dehors du ring à la stupéfaction des spectateurs.



L'idéal, c'est de parvenir à attraper la tête de l'adversaire pour ensuite lui faire une belle projection, une souplesse arrière, un brise-reins...

Jeter l'adversaire contre les cordes ou courir soi-même dessus pour prendre de la vitesse et faire un vol plané, par exemple ? Oui, oui, c'est possible !



Les catcheurs ont des coups un peu spéciaux. Utiliser une chaîne de vélo, une batte ou un drapeau ne les dérange pas du tout. Y'a pas d'arbitre alors !!!

Génial, le catch à quatre ! On se prend des coups de tous les côtés, même de son ami, c'est un peu bordélique, mais c'est éclatant quand même !

DES TECHNIQUES DE FOLIE

Dans cette simulation, chose rarissime sur Saturn, les six boutons de la manette sont utilisés, deux boutons de poing (un coup normal et un coup fort), deux de pied, un pour bloquer (on peut le désactiver) et un dernier pour courir. Outre les coups classiques, uppercuts et autres, chaque catcheur possède une vingtaine de techniques, des combos et des Reversals. Après avoir attrapé la tête de l'adversaire ou après l'avoir soulevé à bout de bras au-dessus de soi, on peut enchaîner par d'autres techniques typiques du catch et très spectaculaires. Le show est d'ailleurs soutenu par l'ambiance ultra-dynamique du jeu. Les commentaires en direct (mais en anglais), les bruitages et les réactions du public augmentent encore cette impression de dynamisme. Avec les différents modes de jeu qui permettent toutes les combinaisons, 1 contre 1, 1 contre 2, 2 contre 2, en duel ou en collaboration, WWF in your House s'avère palpitant. D'autant plus qu'il est possible d'activer le mode "Powerups" et de voir ainsi apparaître sur le ring des options aux effets variés, voire parfois pervers...

Doté de bonnes améliorations dans son contenu, WWF in your House souffre malheureusement d'une réalisation un peu terne, les graphismes n'étant pas des plus spectaculaires. L'animation des combattants aurait pu être bien meilleure, puisque la Saturn le permet. Du coup, la maniabilité s'en ressent. Déjà que six boutons à gérer, ce n'est pas évident à manipuler ! Il faudra donc une bonne période d'adaptation avant d'enchaîner la multitude de techniques proposées. Tous ces détails font de WWF in your House un soft peu captivant lorsqu'on y joue seul. À plusieurs, les données sont différentes car l'ambiance des combats et la soif de battre ses amis l'emporte sur une réalisation trop moyenne. ■

GENRE : SIMULATION SPORTIVE ▸ **ÉDITEUR :** ACCLAIM ▸ **EXISTE SUR :** PS/PC ▸ **NOMBRE DE CD :** 1 ▸ **DIFFICULTÉ :** MOYENNE ▸ **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 3 ▸ **NOMBRE DE CATCHEURS :** 10 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 À 4 ▸ **PASSWORDS :** NON ▸ **CONTINUES :** OUI ▸ **SAUVEGARDE :** NON

SON : 18/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 17/20

77% SEUL

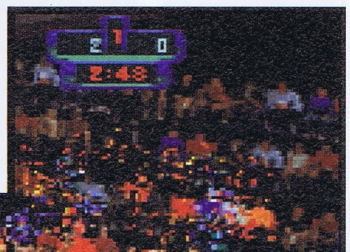
84% À PLUSIEURS

MIZUNO

SATURN EUROPÉENNE

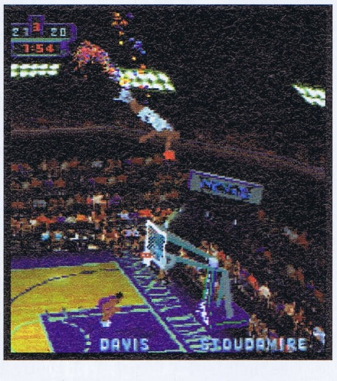
I love this Game ! Le basket est un sport fabuleux et ultra-spectaculaire. Je regarde avec passion NBA Action sur le câble, surtout le classement des dix meilleurs dunks. J'attendais donc ce jeu avec impatience...

FRANCIS



ÇA "DUNK" FORT !

Parfois, vous réussissez à faire des dunks incroyables, mais malheureusement, le spectacle est un peu restreint à cause du manque de netteté et de finesse des graphismes. Un petit zoom des mouvements de caméra n'aurait pas été de trop !



nba jam extreme

+

LE PUBLIC EST TRÈS BIEN FAIT ! J'AIME BIEN AUSSI LES JOUEURS AVEC LEURS GROSSES TÊTES, LEURS MIMIQUES ET LES NOMBREUX TIPS DU JEU.

-

ON NE VOIT PAS BIEN LE BALLON ENTRER DANS LE PANIER. LES SUPER-DUNKS SONT DIFFICILES À RÉALISER.

En plus du bouton "Turbo" déjà présent dans les anciens NBA Jam, vous avez le bouton "Extreme" pour aller encore plus vite vers la victoire.

Une des façons d'arrêter un adversaire est de plonger carrément dans ses jambes. Voilà une technique extrême !

APRES UN SUCCES PHÉNOMÉNAL EN ARCADE,

voici que débarque NBA Jam Extreme sur Saturn. Et ce n'est pas moi qui m'en plaindrai ! La 3D, utilisée pour la première fois dans un jeu de basket sur Saturn, lui confère une dimension supplémentaire, avec un confort de jeu encore jamais vu. En ce qui concerne le côté spectacle cependant, j'avoue être resté un peu sur ma faim. Les options de jeu ne sont pas assez nombreuses à mon goût : il est impossible de demander un ralenti de la dernière action et, alors que le clou du basket est de voir le ballon entrer dans le panier de la manière la plus spectaculaire possible, la représentation graphique ne fait que suggérer l'action. Bon, c'est vrai, j'exagère un peu, mais à la limite, c'est frustrant. Et, puisqu'on est dans le paragraphe des doléances, je continue... Je m'attendais à une super-séquence d'introduction, mais rien du tout ! Les accès disques sont, quant à eux, trop longs. De plus, on y a droit après chaque quart temps, et c'est vraiment galère. Ai-je déjà dit que le panier était trop petit ? Eh bien, le ballon aussi. Si bien que l'on a parfois du mal à le suivre (les proportions ne sont pas respectées). Le jeu manque de netteté et les actions sont parfois un peu floues.

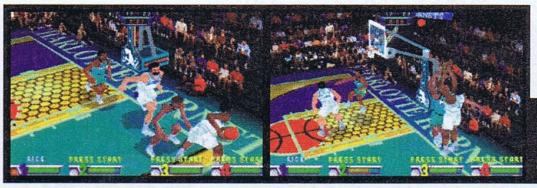
NE SOYONS PAS EXTRÉMISTES

Mais n'exagérons rien ! NBA Jam Extreme n'est pas aussi noir et ne mérite pas seulement des critiques. Tiens, un exemple, le bruit des chaussures sur le parquet est excellent. Les musiques sont rigolotes, les commentaires en anglais, ainsi que les réactions du public. En ce qui concerne l'atmosphère, NBA Jam Extreme est pile-poil, top, dément, génial. L'animation est quant à elle rapide et super-fluide. Plus les joueurs et le ballon s'éloignent de la ligne de touche, plus ils sont petits, ce qui apporte une belle touche de réalisme. Graphiquement, NBA Jam Extreme est très bon. Le public est plaisant, le terrain tout autant et les joueurs, lorsqu'ils sont vus de près, sont superbes, on pourrait presque croire qu'ils sont réels. Parfois, l'on s'accroche au panier ou carrément, on démonte le panneau d'un dunk puissant ! Les super-dunks sont très difficiles à sortir, et c'est un peu dommage. Sinon, en fonction de la position de tir, le joueur fera un bras roulé ou un dunk arrière... Bref, l'action est très variée et c'est tant mieux ! Un joueur, s'il assure, c'est-à-dire s'il marque plusieurs fois à la suite, pourra "avoir le feu" et ce, aussi bien en attaque qu'en défense, ce qui lui permettra de faire des super-contres et des smashes encore plus dévastateurs. Les actions sont plutôt rapides, une ou deux passes et c'est dans la poche ! On accélère, on pousse, on court, on lutte, on transpire et le ballon entre tout seul dans le panier. Certes la stratégie n'est pas aussi poussée que dans une simulation, mais je vous garantis que l'action est tellement intense que l'on s'éclate, surtout lorsqu'on joue à quatre simultanément.. ■

EN RÉSUMÉ

NBA JAM EXTREME EST UN BON TITRE, LA POSSIBILITÉ DE JOUER À PLUSIEURS LUI APPORTE ÉNORMÉMENT. L'ACTION EST INTENSE ET LE CHALLENGE ÉLEVÉ. ÉMAILLÉ DE PETITS DÉFAUTS COMME UN TEMPS DE CHARGEMENT TROP IMPORTANT, NBA JAM EXTREME RESTE TRÈS BON. À CONSEILLER À TOUS LES PASSIONNÉS D'ACTION ET DE BASKET.

Ni vous, ni le ballon ne peuvent sortir des limites du terrain. Les fautes sur l'adversaire ne sont pas sifflées non plus. En revanche, vous devez respecter un certain temps de possession de la balle et vous n'avez pas le droit de stopper un tir lorsque le ballon est en phase descendante.



Bonne protection de la balle et tentative de tir à trois points ! Lorsque les joueurs sont proches de la ligne de touche, ils semblent très gros et on remarque qu'il sont bien faits.

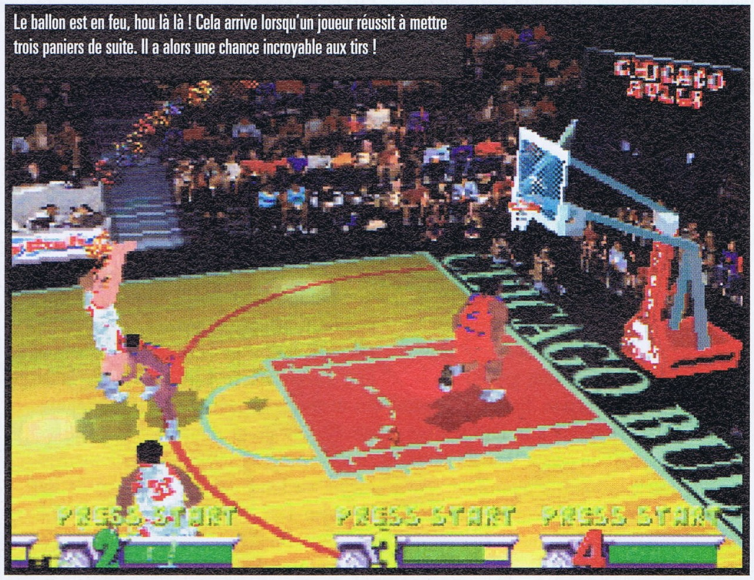
MIZUNO

MATCH CONTRE

NBA JAM T.E.

NBA JAM EXTREME EST TECHNIQUEMENT PLUS ÉVOLUÉ MAIS MOINS BIEN FINALISÉ. SI VOUS PRÉFÉREZ LA TECHNIQUE REGARDEZ VERS NBA JAM EXTREME, SINON, NBA JAM T. E. VOUS CONVIENDRA TRÈS BIEN.

Voici une tentative de contre. Vous pouvez utiliser le bouton Turbo pour sauter plus haut et ainsi réussir votre coup.



Le ballon est en feu, hou là là ! Cela arrive lorsqu'un joueur réussit à mettre trois paniers de suite. Il a alors une chance incroyable aux tirs !

Il est possible de choisir de jouer avec de gros personnages. C'est délirant ! Ce n'est pas tout, il existe plein de tips tout aussi drôles…

Après un dunk, on voit le joueur faire des clowneries sur le terrain pour montrer sa joie. C'est sympa comme tout !

Choisissez votre équipe ainsi que deux des six joueurs disponibles. Les photos sont bonnes, hein ?

Tout commence par un entre-deux. J'avais envie de le faire, mais cela n'aurait pas été très juste étant donné ma taille. Vous avez vu la grosseur de mes baskets !!!

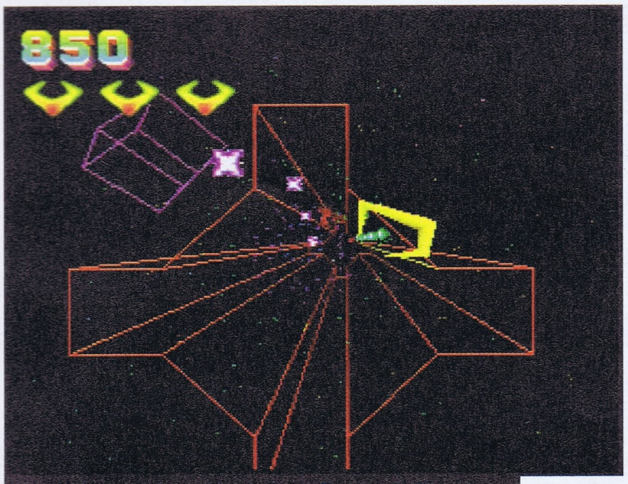
nba jam extreme

GENRE : BASKET/ACTION ▸ ÉDITEUR : ACCLAIM ▸ EXISTE SUR : PS ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5 ▸ NOMBRE D'ÉQUIPES : 30 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 15/20

88%

tempest 2000



Vous voilà aidé par un cube contrôlé par l'ordinateur. C'est une option bien pratique et l'un des modes de jeu proposés vous permet de jouer directement avec cette aide.

SATURN EUROPÉENNE

Tempest a déchaîné les passions lors de son arrivée sur borne d'arcade en 1981. Voyons ce qu'il en est aujourd'hui sur une console aussi performante que la Saturn.

FRANCIS

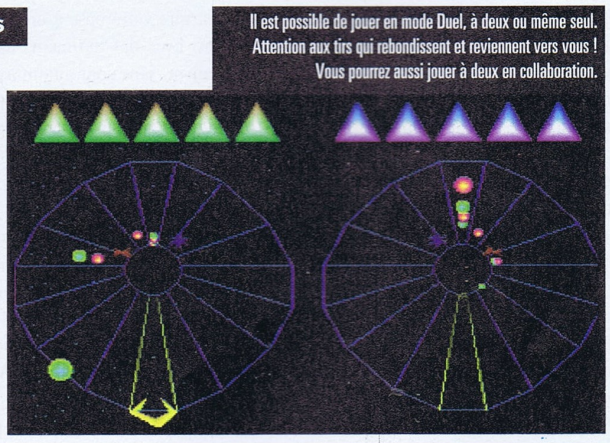
C'EST À DEUX QUE L'ON S'ÉCLATERA

le plus avec ce jeu. D'une très grande difficulté, non paramétrable par ailleurs, ce qui est dommage, le jeu seul s'avérera vite lassant. En revanche, à deux, on prendra un malin plaisir à passer les niveaux et ainsi, aller le plus loin possible dans Tempest 2000.

ORIGINAL MAIS TECHNIQUEMENT DÉPASSÉ

Eh non, graphiquement, même avec les dégradés de couleurs pour la version 2000 de Tempest, il n'y a pas de quoi s'émerveiller. Les fonds sont noirs avec des petits points pour simuler les étoiles ou les formes sinusoïdales, un point c'est tout. Les drôles d'engins qui nous arrivent dessus sont de forme rudimentaire, tout comme notre vaisseau. L'animation n'a donc pas de mal à être rapide et fluide ! Et cependant, elle reste modeste. En ce qui concerne la maniabilité, ce n'est pas toujours évident, surtout lorsque la zone de jeu est de forme biscornue et plus encore lorsqu'on se retrouve la tête en bas. Là, on se plante facilement et au lieu d'avancer dans une direction, on part dans l'autre. Une maniabilité simpliste puisqu'il suffit de tirer, mais qui peut donc devenir complexe. Heureusement, les déplacements ne souffrent pas d'inertie, ce qui donne finalement quelque chose de correct. Quant à l'ambiance, la version 2000 de Tempest s'est vue équipée d'un contexte sonore plus recherché avec musiques délirantes, voix digitalisées et effets sonores à gogo qui forment ainsi un bon environnement. Du coup, Tempest 2000 est vraiment chouette. Même si techniquement, il n'est pas à la pointe de ce que l'on connaît aujourd'hui, les amateurs du genre s'éclateront, surtout à deux. ■

Certaines zones de jeu sont complexes et embrouillent encore plus le jeu.



Il est possible de jouer en mode Duel, à deux ou même seul. Attention aux tirs qui rebondissent et reviennent vers vous ! Vous pourrez aussi jouer à deux en collaboration.

Les boutons X, Y et Z permettent de changer de vue en s'éloignant plus ou moins de la zone de jeu.

La version Tempest 2000 est pourvue de dégradés de couleurs et de sons plus évolués que la version classique du jeu, elle aussi incluse.

EN RÉSUMÉ

AUJOURD'HUI, IL EST CLAIR QUE TEMPEST 2000 EST UN PEU DESUET MÊME SI, IL A ÉTÉ REMIS AU GOÛT DU JOUR. D'UN CONTENU TROP PAUVRE POUR NOUS MAINTENIR EN HALEINE PENDANT DES HEURES, SEULS LES VIEUX DE LA VIEILLE POURRONT APPRÉCIER CE TITRE À SA JUSTE VALEUR, CELLE DES ANNÉES 1980.

GENRE : SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : INTERPLAY ▸ EXISTE SUR PS/JAGUAR/PC ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD 1 ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 99 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : NON

SON : 15/20
GRAPHISME : 10/20
ANIMATION : 12/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRÊT : 15/20

70%

SATURN EUROPÉENNE

Les jeux de stratégie faisaient réellement défaut jusqu'à maintenant, et pour une première, recevoir un hit PC en ce domaine est un véritable cadeau de Noël ! Ouvrez grands vos yeux, ça dépote...

FRANCIS

POUR RÉFÉRENCE,

Command & Conquer est un jeu similaire à «Dune - Battle for Arakis» sur Megadrive, qui date de 1994. C&C n'a donc rien inventé en la matière. Mais peu importe, car vous allez voir que ce nouveau jeu de guerre regorge d'intérêt. Sachez également que vous trouverez dans la boîte 2 CD. Avec l'un, vous jouerez le rôle des méchants, et avec l'autre, celui des gentils (enfin, façon de parler car, dans les deux cas, vous tuerez des gens...). Au total, vous retrouverez le même nombre de niveaux que sur la version originale PC. Ce sont donc 30 niveaux qui vous attendent, et je peux vous dire que vous en aurez pour votre argent, car la difficulté globale du jeu est en plus assez élevée !

CHAQUE PARTIE EST PRESQUE UNIQUE

En simplifiant, disons que le jeu compte deux sortes de missions principales. En réalité, les missions sont très variées, parfois vous devrez éliminer tout le monde, parfois une seule personne, il arrivera aussi qu'il vous soit demandé de libérer des prisonniers, de récupérer un objet, et tout un tas d'autres trucs... Deux sortes de missions principales, disais-je. En effet, soit vous débutez avec un groupe de soldats et du matériel pour préserver au mieux cet effectif, soit vous devez bâtir votre base, où bon vous chante. Autant dire tout de suite que le plaisir est au rendez-vous ! Rien ne vous empêchera de recommencer le jeu plusieurs fois, pour construire votre base à un autre emplacement, avec des bâtiments agencés différemment, sans pour autant avoir un sentiment de "déjà vu". Cela est d'autant plus vrai que l'on pourra adopter des stratégies d'attaque différentes ! Notez cependant que l'emplacement de l'ennemi sur la carte ne changera pas, ce qui, avec l'expérience, vous permettra d'améliorer vos stratégies. Enfin, ce sera à vous de choisir les pays à attaquer ; parfois, plusieurs seront proposés et d'autres fois, pour un même pays, vous aurez plusieurs lieux de débarquement possibles. Attention, le meilleur reste à venir...

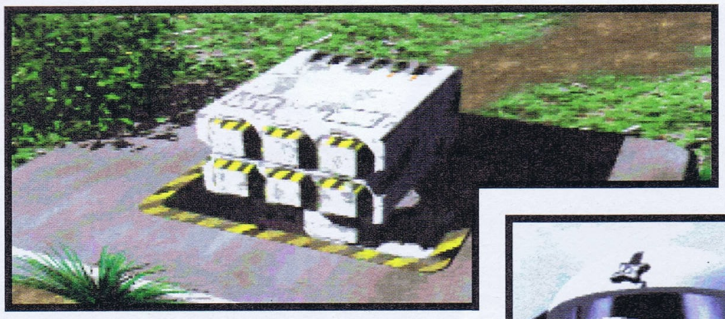
Si, au niveau stratégique, le jeu répond à nos attentes, deux points de sa réalisation auraient pu être améliorés. Tout d'abord, les paysages auraient pu être plus variés. Nos troupes évoluent soit dans le désert, soit dans la campagne, selon le camp choisi. Ensuite, l'animation reste timide. Outre le fait de découvrir de superbes séquences cinématiques, l'eau des cours d'eau n'est pas en mouvement, ni même les arbres, par exemple. Le scrolling est tout de même fluide et les mouvements des unités cohérents, bien qu'il arrive que des troupes fassent des détours pour aller là où vous le désiriez. L'ambiance, quant à elle, est impeccable, avec des musiques très entraînantes et des voix en français s'il vous plaît ! Tous les textes le sont également. Au niveau de la maniabilité, le déplacement du curseur se fait très bien à la manette, d'autant que plusieurs vitesses sont possibles. On note cependant parfois des petits problèmes pour sélectionner précisément un soldat lorsque les troupes sont très compactes, mais dans l'ensemble, c'est très bien. Enfin, je gardais le meilleur pour la fin, car le challenge est de premier ordre.... En effet, lorsque l'on sait que l'on aura sous ses ordres, au total, plus d'une quarantaine de constructions, d'engins et de types de militaires (bâteau, mur de béton, tank, véhicule de transport des troupes, tour de garde, tank furtif...), ça fait rêver !

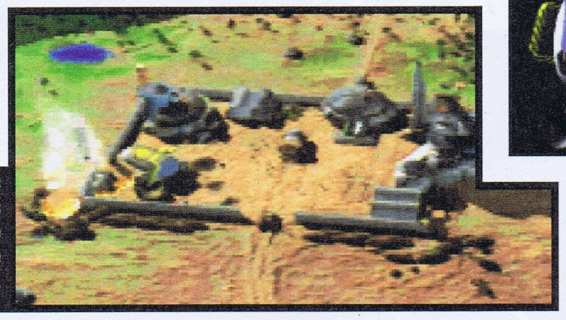
DES POSSIBILITÉS ÉNORMES

De plus, il sera impératif de gérer au mieux son budget et de récolter pour cela le Tiberium qui permet de rentrer de l'argent frais. Chaque mission vous fera découvrir de nouvelles options de construction et les possibilités d'action seront nombreuses : vendre une structure pour récupérer de l'argent, réparer un bâtiment, capturer des constructions ennemies en y envoyant des ingénieurs, ordonner de protéger tel ou tel corps militaire... Sans parler des astuces de jeu, comme écraser les militaires (au sens propre !) ou les entraîner dans le champ de Tiberium où ils subiront énormément de blessures. Enfin, certaines missions vous demanderont d'agir en rapidité, en force ou encore en finesse. Parfois, il sera nécessaire d'attaquer sur plusieurs fronts simultanément, en créant des groupes. Ami(e)s stratèges, amusez-vous bien ! ■

PLUS ON JOUE, PLUS LES POSSIBILITÉS DE CONSTRUCTION AUGMENTENT, RENDANT LE JEU DE PLUS EN PLUS STRATÉGIQUE.

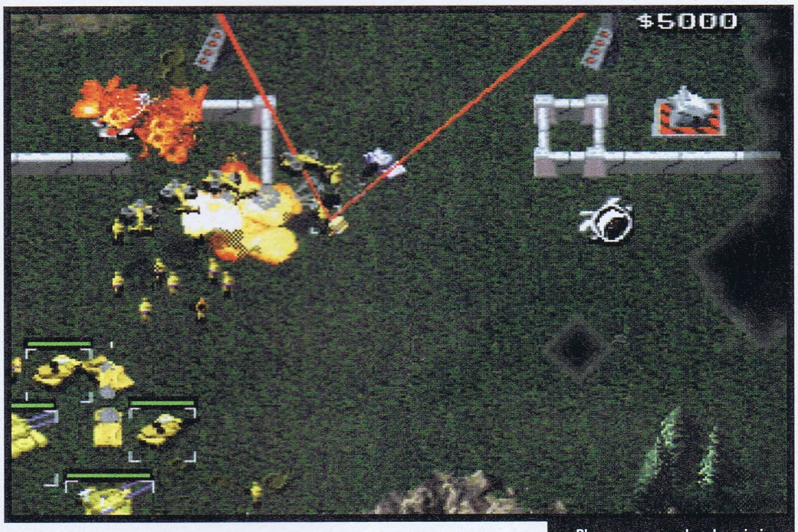
ON NE RÉUSSIT PLUS À S'ARRÊTER DE JOUER. RÉSULTAT : LE LENDEMAIN, ON EST CREVÉ !





De nombreuses scènes cinématiques, avant et après les missions, viennent apporter une touche de réalisme supplémentaire.

Selon que vous jouiez avec les troupes du GDI ou celles du NOD, vous obéirez aux ordres de l'un de ces deux gaillards. Avant chaque mission, vous aurez droit à un briefing très détaillé.



Plus on progresse dans les missions, plus les armes et équipements sont redoutables. Regardez comment vos troupes se font pulvériser par des tours de garde équipées de rayons laser !

Dans certaines missions, vous devez éliminer ou plutôt exterminer tous les ennemis. Dans cette mission en revanche, vous devez agir le plus rapidement possible, évitant le contact avec l'ennemi. Votre objectif est de pénétrer dans le camp adverse, de récupérer une caisse puis de vous rendre au point de rendez-vous pour y être héliporté. Parti avec plusieurs tanks et plusieurs hommes, voyez ce qu'il reste de vos troupes à l'arrivée !

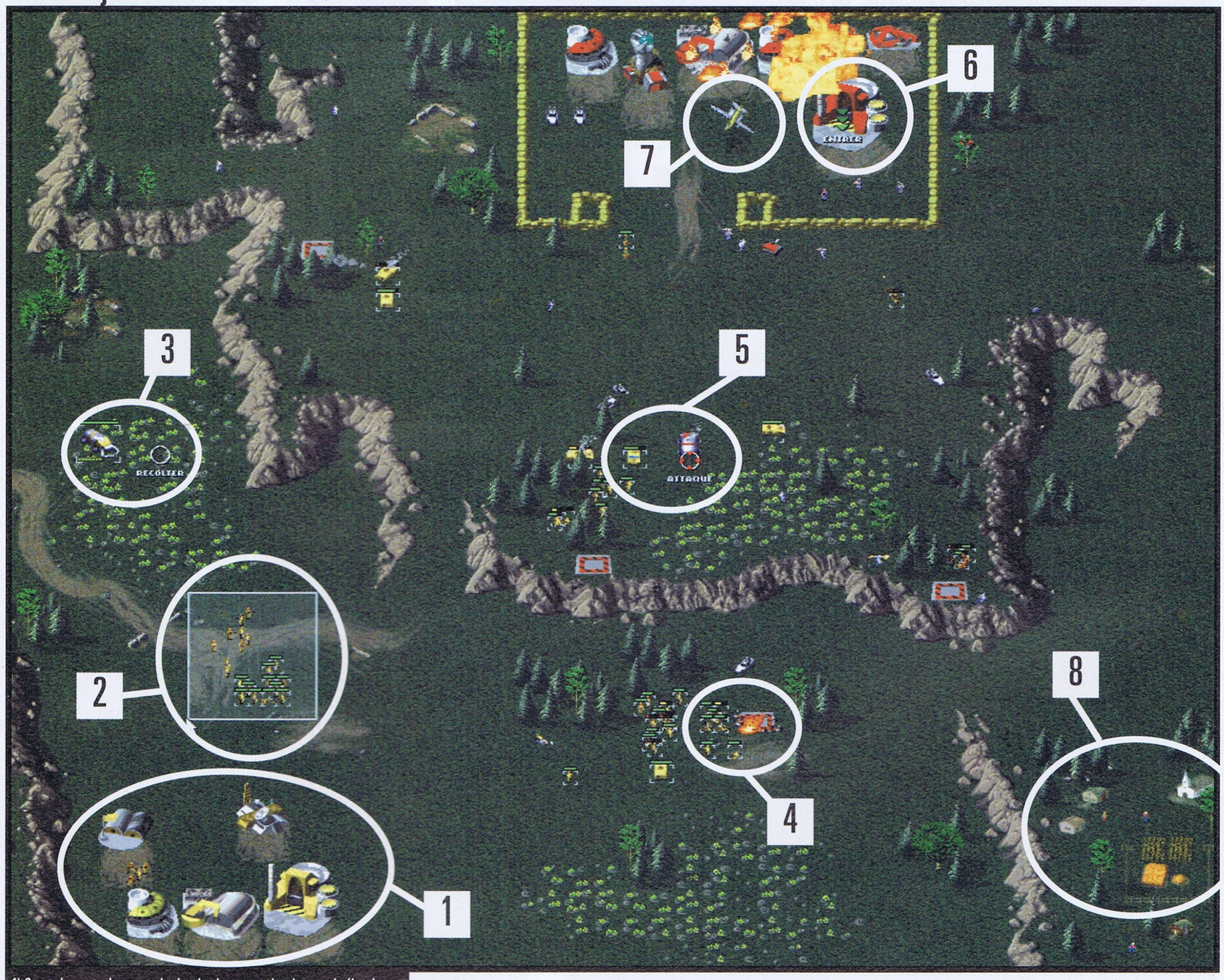
EN RÉSUMÉ

CE WARGAME EN TEMPS RÉEL EST D'UN INTÉRÊT INCROYABLE ET IL NE LUI MANQUE QUE LA POSSIBILITÉ DE JOUER À DEUX SIMULTANÉMENT, CE QUI AURAIT ÉTÉ LE SUMMUM. TECHNIQUEMENT, LE NIVEAU N'EST PAS TRÈS ÉLEVÉ MAIS QU'EST CE QU'ON PEUT S'ÉCLATER.

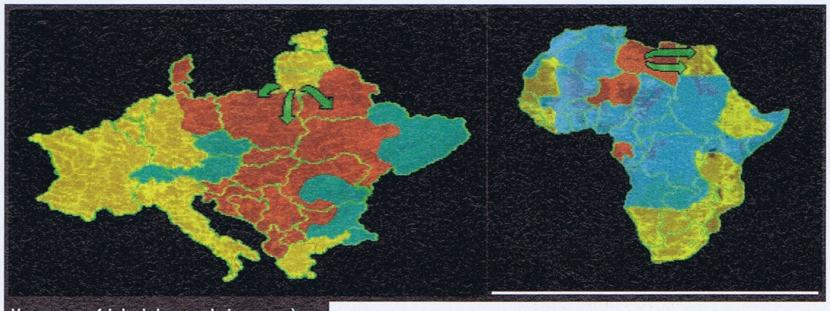
IL N'EXISTE POUR L'INSTANT AUCUN JEU RESSEMBLANT À CELUI-CI, CE QUI NE NOUS PERMET DE FAIRE DE "MATCH CONTRE".

UN EXEMPLE DE MISSION..

Votre objectif : détruire toutes les unités et structures ennemies.



1) Construisez votre base avec le chantier de construction, la centrale électrique, la caserne, la raffinerie ainsi que le poste de communications.
2) Entourez vos hommes et engins pour les sélectionner et les déplacer tous en même temps. Vous pouvez ainsi former jusqu'à 3 groupes, ce qui vous permet d'attaquer simultanément sur plusieurs fronts par exemple.
3) Envoyez votre moissonneuse récolter le Tiberium, ce qui vous rapportera de l'argent et vous permettra de construire de nouveaux bâtiments et de créer une armée conséquente.
4) Détruisez les 4 sites de SAM pour obtenir ensuite un soutien aérien.
5) En détruisant la moissonneuse de l'ennemi, vous le priverez de rentrées d'argent, ce qui le paralysera peu à peu.
6) Envoyez des ingénieurs sur les bâtiments ennemis pour en prendre le contrôle !
7) Choisissez la cible que vous voulez voir bombardée par votre raid aérien. Ensuite, vous devrez patienter un certain temps avant de pouvoir procéder à un nouveau raid.
8) Oh, un paisible petit village !



Vous aurez parfois le choix entre plusieurs pays à attaquer ou, pour un même pays, entre plusieurs endroits de débarquement.

MAIS COMMENT FAIT-ON POUR CONSTRUIRE NOTRE BASE ?

Tout d'abord, il vous faut un véhicule de construction mobile. Si vous n'en avez pas au début de la mission, c'est que vous n'aurez pas à construire de base.

Déplacez votre véhicule à l'endroit souhaité, en vous assurant qu'il y ait assez de place pour vous étendre, et déployez-le pour obtenir un chantier de construction.

Désormais, une nouvelle option de construction est disponible. Une fois utilisée, de nouvelles options apparaîtront et ainsi de suite.

Peu à peu, vous agrandissez votre base, en y ajoutant centrales électriques, raffineries, casernes, puis soldats, etc.

La carte du jeu se découvre au fur et à mesure que vous vous déplacez. Vous pouvez vous retrouver dans un cul-de-sac ou encore tomber dans une embuscade.

Lorsque le Tiberium se fait rare, il arrive que l'adversaire envoie ses moissonneuses dans vos champs. C'est la course !

Les objectifs des missions sont assez variés. Dans celle-ci, vous deviez simplement mettre la main sur un dénommé Nikoumba et l'éliminer.

Vous devez libérer des prisonniers et non détruire la prison ! Envoyez un ingénieur faire ce travail.

Vous ne pouvez construire qu'un seul bâtiment ou créer qu'un seul soldat à la fois. Mais vous pouvez construire un bâtiment et créer un soldat en même temps.

command & conquer

GENRE : WARGAME ▸ ÉDITEUR : VIRGIN ▸ EXISTE SUR PS/PC ▸ NOMBRE DE CD : 2 ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1 ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 30 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASSWORDS : OUI ▸ SAUVE GARDE : NON

SON : 17/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 19/20

94%

SATURN EUROPÉENNE

mighty hits

Je suis le cow-boy le plus rapide de l'Est, de l'Ouest, du Nord et du Sud ! Maintenant, si certains d'entre vous en doutent, je les invite à venir arme au poing pour participer au plus grand tournoi de tir. Les filles, genre Sharon Stone, sont aussi les bienvenues...

FRANCIS

Atterrissez sur le petit radeau là-bas. Pour vous en rapprocher, tirez sur les ballons pour descendre d'altitude et vous orienter droit dessus.

Regardez bien le lapin bleu. Il va passer rouge puis bouger avec tous les autres. Une fois tous arrêtés, tirez sur celui que vous pensez être bleu...

Voilà une épreuve de rapidité. Dégommez les clowns qui sortent des boîtes et qui gigotent dans tous les sens.

NE VOUS Y MÉPRENEZ PAS,

Mighty Hits n'est pas un jeu pour les moins de 5 ans, au contraire ! Si certaines épreuves sont plutôt faciles, la majorité d'entre elles sont très rudes, voire même carrément coriaces ! En tout, 21 épreuves originales vous attendent afin de tester votre mémoire, votre rapidité, votre précision, votre concentration ainsi que votre intelligence. Suivant le niveau de difficulté choisi, vous passerez six, neuf ou quinze épreuves tirées au hasard. Alors, pour être un véritable tireur d'élite, il faudra donc jouer encore et toujours. Accueilli par une séquence d'introduction drôle et mignonne comme tout, le joueur tombe déjà sous le charme. Le jeu ne cessera de jouer la carte du tendre, accompagné de musiques très gaies et très enfantines, ainsi que par des effets sonores amusants.

LA BONNE HUMEUR À L'ÉTAT PUR !

Seul, à deux simultanément ou encore dans un tournoi à huit, on ne s'arrêtera pas de tirer comme des petits fous ! Les épreuves sont d'une variété et d'une originalité surprenantes : tirer sur des cloches pour reproduire une musique, atterrir sur un radeau, reconstituer un puzzle..., pour ne citer que les meilleurs ! La réalisation globale du jeu est tout aussi satisfaisante. Les graphismes sont excellents, avec textures et objets en 3D et l'animation est propre avec même des zooms par-ci par-là. En ce qui concerne la maniabilité, il est parfois plus malin d'utiliser le pistolet, parfois, c'est la manette qui prend l'avantage. Le pistolet apportera quand même un charme plus important au jeu. À deux simultanément, avec la manette, il arrive que le jeu soit brouillon, car il faudra repérer son petit viseur sur l'écran ! Mais bon, après une séance avec Virtua Fighter, on est rompu à tout ces légers défauts. La maniabilité reste en tout cas excellente. Enfin, un petit mot pour dire que les textes explicatifs à l'écran sont hélas en anglais, mais heureusement, les différentes épreuves sont commentées en français dans la documentation du jeu. ■

MATCH CONTRE

VIRTUA COP

MÊME SI LE JEU N'EST QU'UNE SÉRIE D'ÉPREUVES ET QU'IL N'Y A PAS D'HISTOIRE COMME POUR VIRTUA COP 1 OU 2, BIZARREMENT JE M'ÉCLATE PLUS AVEC MIGHTY HITS. LE FUN EST OMNIPRÉSENT ET LE JEU VRAIMENT MARRANT. TECHNIQUEMENT, MIGHTY HITS EST ÉGALEMENT TRÈS SOIGNÉ MÊME SI À CE NIVEAU VIRTUA COP L'EMPORTE.

Repérez la petite abeille cachée derrière ces tournesols. Obligez-la à sortir de sa cachette et tirez-lui dessus !

+

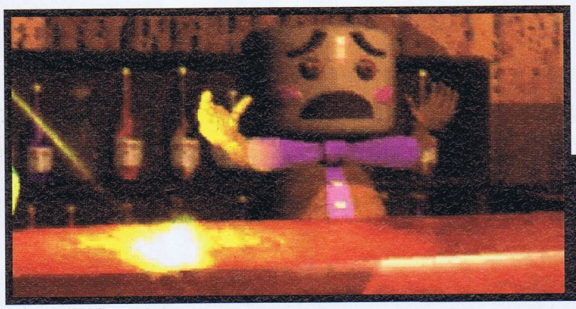
LES ÉPREUVES SONT PLUS ADORABLES LES UNES QUE LES AUTRES ET LE MODE DUEL PROVOQUE DE NOMBREUSES CRISES DE RIRE.

–

POUR CERTAINES ÉPREUVES IL EST PLUS FACILE D'UTILISER LA MANETTE, POUR D'AUTRES LE PISTOLET. À DEUX, C'EST PARFOIS BROUILLON.

EN RÉSUMÉ

VOILÀ LE JEU TYPE QUE L'ON SORT TOUJOURS AVEC PLAISIR POUR FAIRE UNE PETITE PARTIE AVEC DES AMIS. QUE L'ON SOIT JEUNE OU MOINS JEUNE, ON S'AMUSERA BEAUCOUP. MIGHTY HITS EST UN JEU DE QUALITÉ QUI EN SURPRENDRA PLUS D'UN PAR SA DIFFICULTÉ. AVEC LE «VIRTUA GUN», LE CHARME SERA ENCORE PLUS FORT.

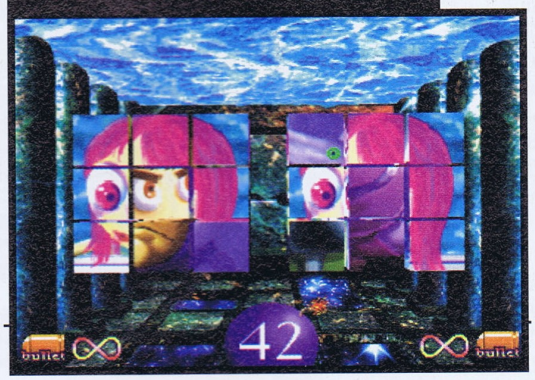


Tout commence par une séquence cinématique très drôle.

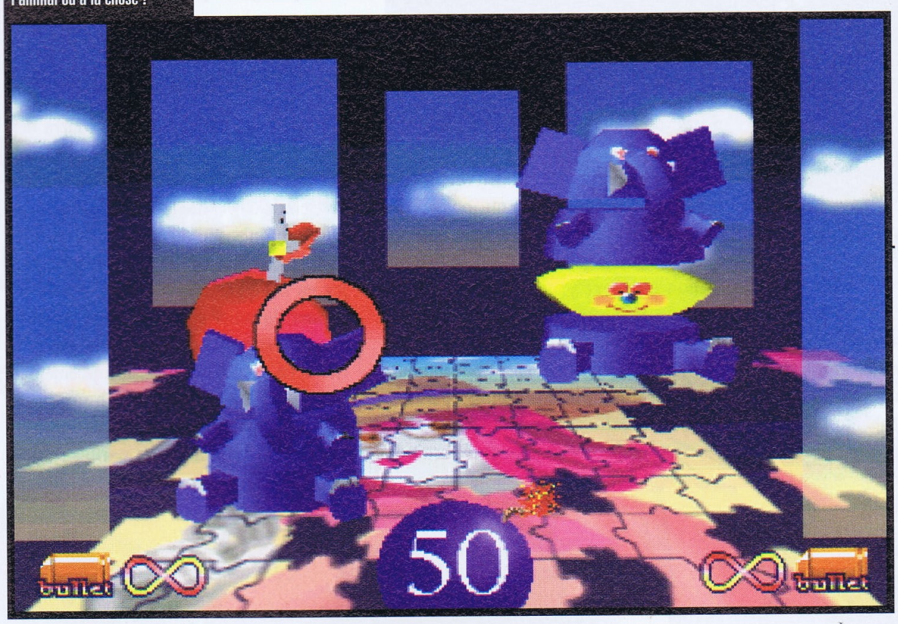
Les épreuves seront choisies au hasard en tirant sur ces pancartes qui défilent très rapidement.

A deux, c'est encore plus marrant. Ici, les joueurs ont soixante secondes pour toucher les trois horloges d'une seule balle. Vous n'avez pas droit à l'erreur !

Reconstituez le visage de votre choix en faisant pivoter chaque carré horizontalement ou verticalement. Le gagnant sera celui qui aura retrouvé le plus de visages et le plus rapidement possible.



Dégommez à chaque fois la partie qui n'appartient pas à l'animal ou à la chose !



Visez les cartes bleues alors que votre adversaire vise les rouges. Pas facile de suivre leurs mouvements !

GENRE : SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 ▸ NOMBRE D'ÉPREUVES : 21 NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : NON

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 15/20

85%

SATURN EUROPÉENNE

Le Sonic nouveau est arrivé ! La mascotte de la Megadrive fête son entrée sur la Saturn avec un jeu de plates-formes en 3D isométrique. suivons de près son passage de la 16 bits à la 32 bits...

FRANCIS

sonic blast 3d

Rien à voir avec Nights,

la mascotte de la Saturn ! Sonic est resté fidèle à ce qu'il était et après tout, il n'est pas plus mal que chacun reste à sa place. Néanmoins, certains points du jeu auraient pu être un peu plus peaufinés, de façon à lui donner l'apparence et les qualités d'un jeu 32 bits. Sonic 3D Blast se montre en effet assez timide en ce qui concerne l'animation et plus encore lorsqu'on découvre les boss, peu spectaculaires et faciles à battre. Les zooms, les rotations, les changements de vue et la grandeur du spectacle qu'il nous est permis d'obtenir grâce aux qualités de la Saturn, sont curieusement absents du jeu. Certainement développée pour la Megadrive, l'adaptation de Sonic 3D Blast sur Saturn s'est limitée à une simple conversion, sans profiter justement de la puissance de la Saturn. Les niveaux ne sont pas plus nombreux (ce sont d'ailleurs les mêmes) et la difficulté ne peut pas être paramétrée. Cela en fait un jeu moyennement difficile, voir facile pour les cinq premiers niveaux (il n'y en a que sept en tout). Évidemment, l'intérêt en prend un petit coup, d'autant que l'on parviendra presque à la fin de l'aventure dès la première partie. Sonic 3D Blast manque d'envergure pour s'imposer comme un hit mais possède d'autres qualités.

Voici l'île sur laquelle Sonic va vivre ses aventures. Des collines, des ruines, des volcans en éruption, des montagnes enneigées et d'autres paysages encore lui feront faire une belle randonnée.

Un jeu adorable !

Ceux qui connaissent déjà bien Sonic retrouveront un charme identique à ses précédentes interventions. Cela se dénote tout d'abord par le style des graphismes ainsi que les couleurs employées. Les dessins sont mignons et les couleurs, fraîches et étincelantes à la fois, nous plongent dans des décors synthétiques très agréables à l'œil. On remarquera également quelques éléments divertissants comme des petites fleurs qui bougent en rythme, des dalles au sol un peu bancales ou encore un pont de bois qui se déforme lorsqu'on marche dessus... Sonic qui dérape sur le verglas, qui déboule sur le postérieur, qui se retrouve congelé en glaçon..., des flocons de neige, du brouillard ou encore une pluie battante viendront compléter l'atmosphère très fun du jeu. Sans parler des effets sonores, du bruit des anneaux que l'on ramasse, ainsi que des musiques, qui sont vraiment excellentes ! Enfin, Sonic est bien connu pour sa vitesse incroyable et il pourra toujours se mettre en boule pour foncer sur ses ennemis, passer à toute allure dans de larges loopings ou encore emprunter des tuyauteries pour réapparaître à cent mille lieues de là. À ce sujet, il est un peu dommage de ne pas en trouver en plus grand nombre. Néanmoins, Bumpers et ressorts en tous genres viendront secouer le petit hérisson pour notre plus grand plaisir.

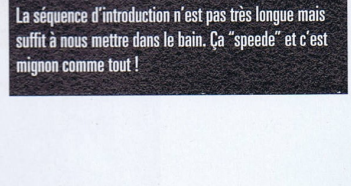
Des nouveautés intéressantes

Comme à son habitude, Sonic courra derrière des anneaux et des émeraudes, son péché mignon. De même, on retrouvera des télévisions contenant des options ainsi que quelques passages secrets. Mais la première nouveauté est la découverte d'un jeu en 3D isométrique, ce qui permet de donner du relief aux paysages. Les ennemis pourront alors être attaqués de tous côtés, ce qui ne facilite pas forcément la maniabilité pourtant très bonne. Les déplacements du personnage ne souffrent pas de l'inertie mais il est parfois difficile

Miam ! Que les couleurs sont chaleureuses et éblouissantes ! C'est un plaisir pour les yeux. On retrouve tout à fait l'empreinte de Sonic.

Court et plutôt facile, le jeu n'a pas une très longue durée de vie. Il eût été normal d'avoir sur Saturn bien plus de niveaux que sur Megadrive !

Le principe du jeu est le suivant : Sonic doit récolter le maximum d'anneaux et toujours en avoir au moins un sur lui, sinon, à la première blessure, il perd une vie. Lorsqu'il est touché, il perd tous ses anneaux et doit alors les ramasser avant qu'ils ne disparaissent. De même, Sonic doit retrouver un certain nombre de petits oiseaux, qui eux aussi s'échapperont s'il subit une blessure.

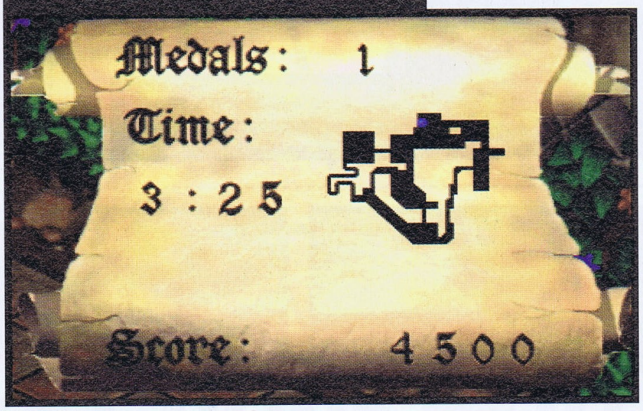


La séquence d'introduction n'est pas très longue mais suffit à nous mettre dans le bain. Ça "speede" et c'est mignon comme tout !

d'apprécier sa trajectoire. La seconde nouveauté ne manque pas de saveur. Sonic devra foncer sur les ennemis pour libérer des petits oiseaux, puis les rattraper. Chaque oiseau bouge d'une façon différente : l'un fait des bonds très nerveusement, un autre tourne en rond, bref, ce ne sera pas toujours facile ! Une fois tous les oiseaux en poche, Sonic devra les déposer à un endroit précis de façon à passer à la suite du jeu. Bien entendu, tout comme il sera possible de perdre les anneaux, les oiseaux aussi pourront s'envoler lorsque Sonic recevra une blessure... Enfin, la troisième nouveauté concerne des stages bonus en 3D très agréables. Tout cela donne un très bon jeu pour les joueurs de tout âge, surtout pour les plus jeunes.

Sonic a appris un nouveau coup. À l'aide de ses ventilateurs, il se transforme en tornade et peut alors casser des blocs de pierre, ce qui lui permet de progresser dans le jeu.

A tout moment, vous pourrez vous situer sur la carte du niveau.



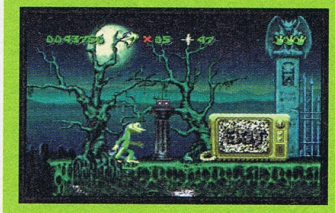
EN RÉSUMÉ

Hit sur Megadrive, Sonic 3D Blast n'est pas aussi remarquable sur Saturn. Bien que l'on retrouve tout le fun et toute la magie auxquels Sonic nous a habitués depuis toujours, la réalisation technique et l'intérêt du jeu ne sont pas dignes de la Saturn. Un très bon soft tout de même, mais un peu court et trop facile.

MATCH CONTRE

GEX

L'ORIGINALITÉ DU DÉPLACEMENT DE GEX LE LÉZARD, L'AMBIANCE DÉLIRANTE DU JEU ET LES NOMBREUSES



OPTIONS DE TIR ONT TOUT POUR PLAIRE, MAIS AUTANT QUE CE SONIC. CELUI-CI EST PLUS BEAU, PLUS FUN, ET MÊME SI LE JEU N'EST PAS TRÈS LONG, LE PLAISIR QU'ON EN REÇOIT EST SUPÉRIEUR. LES DEUX SE SUIVENT QUAND MÊME DE TRÈS PRÈS.

Certains passages sont délicats parce qu'on est ballotté dans tous les sens par des Bumpers comme si l'on était dans un flipper. Tiens, ça ne vous rappelle pas un jeu sur Megadrive ? Vous rencontrerez parfois Tails ou, comme ici, Knuckles. Si vous possédez au moins cinquante anneaux sur vous, allez les voir et ils vous transporteront dans un niveau bonus où vous pourrez obtenir une émeraude !

C'est un classique chez Sonic, il court toujours après des émeraudes ! Cette fois encore, il devra mettre la main sur plusieurs de ces bijoux avant que le Dr. Robotnik ne s'en empare. Knuckles emmènera Sonic dans un niveau spécial où il devra récolter à la volée de nombreux anneaux avant de pouvoir gagner sa première grosse émeraude !

Voilà un bien beau tuyau, qui va permettre à Sonic de descendre tout en douceur, et un autre bien plus complexe…

Rien à faire pour attraper la petite tête de Sonic. En revanche, lorsqu'on possède des oiseaux avec soi, ceux-ci permettent d'atteindre les options les plus haut perchées.

C'est dans les télévisions que Sonic récupère plein d'options, des protections, des chaussures rapides et des paquets de dix anneaux…

Un boss vous attendra à la fin de chaque niveau. Il s'agit à chaque fois de Robotnik, aux commandes d'une de ses inventions diaboliques.

Il sera possible de trouver trois sortes de protections : la bleue contre les décharges électriques, la rouge contre les brûlures et la jaune contre tous les ennemis.

Sonic rencontrera parfois des accélérateurs qui le projetteront directement dans des loopings.

Suivez bien le rythme de rotation de la boule épineuse pour passer sans vous faire piquer le postérieur. Certains passages demandent ainsi de la dextérité.

Sonic Blast 3d

GENRE : PLATES-FORMES ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ EXISTE SUR MD ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 7 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASS WORDS : NON ▸ CONTINUES : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 16/20

87%

CONCOURS

Mortal Kombat dans tous ses états !

Découvrez le jeu vidéo, la cassette vidéo et le CD

RÈGLEMENT

1) Acclaim et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 31 janvier 1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres d' Acclaim, des sociétés co-organisatrices et de Mega Force.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 février 1997.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

1 - Quel est l'acteur français, dans le film Mortal Kombat ?
a - Jean-Claude Vandamme
b - Christophe Lambert
c - Jean Reno

2 - Comment s'appelle l'un des combattants de Mortal Kombat ?
a - Liu Kang
b - John Wu
c - Mao Tsé-Toung

3 - Mortal Kombat est :
a - Une messe noire
b - Un tournoi
c - Une croisière dans les mers du Sud

Question subsidiaire :
Imaginez un slogan qui associe la trilogie Mortal Kombat au film.

Acclaim entertainment S.A. — TF1 VIDEO — edel edel france

1er au 15e prix :
Le jeu ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 sur Megadrive + la K7 vidéo du film + le CD audio de la bande du film

Du 16e au 25e prix :
La K7 vidéo du film + le CD audio de la bande du film

Copyright du jeu : © 1996 WILLIAMS ENTERTAINEMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. ULTIMATE MORTAL KOMBAT R ET C 1995 MIDWAY MANUFACTURING COMPANY ALL RIGHT RESERVED. MORTAL KOMBAT, MK3, MIDWAY, THE DRAGON DESIGN AND ALL CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF MIDWAY MANUFACTURING. WILLIAMS R IS A REGISTRED TRADEMARK OF WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC. ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTRED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC. C 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
Copyright du CD : © 1996 TVT SOUNDTRACKS, EXCLUSIVELY LICENSED TO 'EDEL' GESELLSCHAFT FÜR PRODUKTMARKETING MBH. DISTRIBUÉ PAR SONY MUSIC / Copyright de la cassette : © 1995 NEW LINE PRODUCTIONS INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

BULLETIN RÉPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 31 janvier 1997 à

Mega Force / Concours
Ultimate Mortal Kombat 3,
6, Bd du Général-Leclerc,
92115 Clichy Cedex.

Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Pays .....
Modèle d'ordinateur ou de console ..... Âge .....

Réponse 1 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)
Réponse 2 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)
Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)

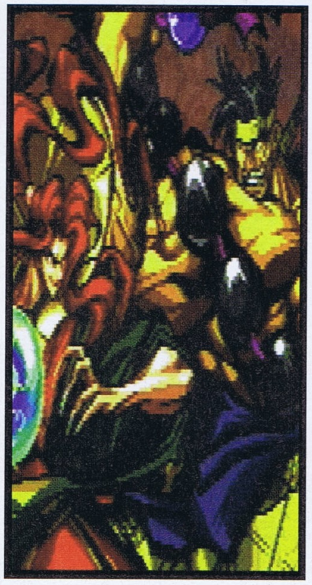
Réponse question subsidiaire : .....
.....
.....

SATURN JAPONAISE

Samuraï Spirit

SNK, l'éditeur japonais célèbre pour ses nombreux jeux de baston (Fatal Fury, Art of Fighting...), revient en force avec son tout dernier produit, j'ai nommé Samuraï Spirit. Déjà disponible sur la 32 bits de Sony, il vient donc côtoyer la Saturn. Cette version est la meilleure. et c'est ce que nous allons voir !

LOUIS



MES CHERS COMPATRIOTES,

je suis désolé de vous annoncer que Samuraï Spirit n'est disponible actuellement qu'en version import. Snif, snif ! Mais avec de la chance (beaucoup de chance même !), on aura droit d'ici quelque temps à une version européenne. Enfin, on peut toujours espérer ! En attendant, profitez donc de ces quelques lignes...

UN CD, UNE CARTOUCHE

Tout comme le précédent produit de SNK, The King of Fighters '95, la boîte de Samuraï Spirit contient un CD ainsi qu'une cartouche. Kezako ? Cette dernière se branche à l'endroit habituel où vous insérez la cartouche de mémoire et permet en principe d'améliorer les temps de chargement tout en conservant la qualité graphique. Je dis bien en principe, car ici ce n'est pas vraiment le cas. Entre deux combats, ça coupe vraiment le rythme. Certes, on s'y fait. Mais quand même ! Samuraï Spirit n'a rien d'un Fighting Vipers ou d'un Virtua Fighter 2. En effet, il s'agit d'un jeu de castagne en 2D dans la plus pure tradition du genre. Sauf qu'ici les combattants sont équipés d'armes blanches, et ils savent s'en servir ! Au total, ce ne sont pas moins de 12 personnages que vous pouvez sélectionner. Parmi eux, on retrouve notamment Haohmaru le samouraï, Galford et son toutou, Hanzo et ses pouvoirs mystérieux, Ukyo et son sabre, et j'en passe. Ceux qui connaissent les Samuraï Shodown verront que certains de leurs héros ont disparu dans cette nouvelle mouture, notamment Charlotte, la Française de la partie. En échange, nous gagnons quatre nouveaux personnages et donc des techniques nouvelles de combat. Comme à l'accoutumée, de nombreux coups, spéciaux ou non, peuvent être réalisés. Le manuel en présente une bonne partie. À vous de les assimiler au mieux. Il y a intérêt d'ailleurs, car le jeu est loin d'être une partie de plaisir. C'est qu'ils sont coriaces, vos adversaires. Pour les vaincre, il est d'ailleurs parfois nécessaire d'utiliser les grands moyens. Lorsque la barre de Power est à son paroxysme, vous pouvez déclencher votre furie. Et là, quand elle est bien portée, ça fait très mal ! Ce qui est intéressant aussi, c'est la possibilité de contourner l'adversaire afin de l'attaquer par derrière, en traître. Certes, ce n'est pas très honnête ! En outre, vous pouvez toujours perdre votre arme dans des combats au coude à coude.

UN JEU TECHNIQUE

Si les commandes sont relativement simples à retenir, on peut reprocher que les enchaînements ne soient pas aussi faciles à déclencher que dans un Street Fighter. Les pros du paddle s'en accommoderont, mais les débutants devront s'entraîner d'arrache-pied. En ce qui

MATCH CONTRE

THE KING OF FIGHTERS '95

EN TERME DE RÉALISATION, THE KING OF FIGHTERS '95 EST LÉGÈREMENT SUPÉRIEUR À SAMURAÏ SPIRIT. LES GRAPHISMES SONT DANS LES DEUX CAS DE TRÈS BONNE FACTURE. EN REVANCHE, LE NOMBRE DE PERSONNAGES DISPONIBLES EST BIEN MEILLEUR CHEZ KOF '95. COMPTEZ 24 BELLIGÉRANTS CONTRE 12 SEULEMENT CHEZ SAMURAÏ SPIRIT. LE CHOIX EST SIMPLE, N'EST-CE PAS ?

+

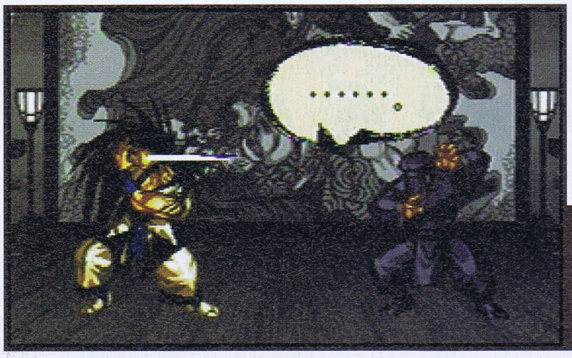
C'est évidemment la qualité des graphismes. Les décors sont superbes. De toute façon, en ce domaine, on ne peut que faire confiance aux artistes de SNK. Jusqu'à présent, ils ne nous ont pas déçus.

-

On reprochera des temps de chargement tout juste corrects et le fait qu'il n'y ait «que» 12 personnages sélectionnables. Samuraï Spirit est moins instinctif que Street Fighter Alpha dans ses enchaînements.

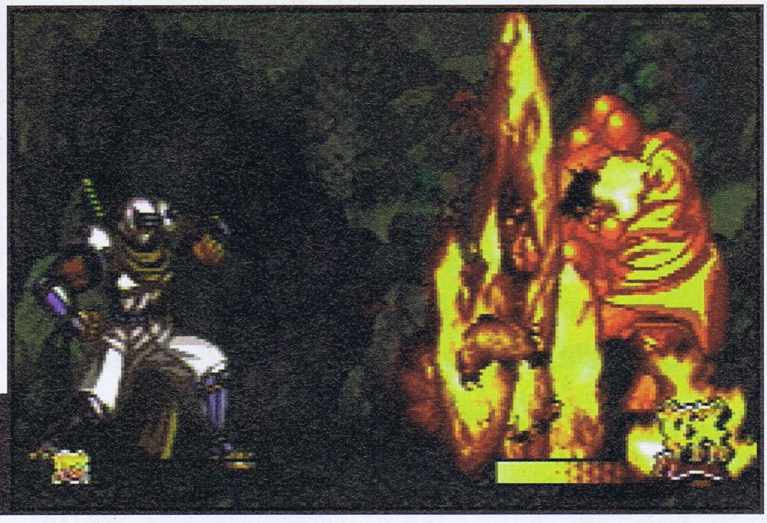
EN RÉSUMÉ

Samuraï Spirit est dans l'ensemble un bon jeu de castagne. Les bagarres sont soutenues et un peu de stratégie est nécessaire pour terminer le jeu. Il est dommage qu'il ne propose que 12 personnages à la base. De plus, les temps de chargement sont un chouïa longuets. Mais, si vous vous sentez l'âme d'un samouraï, vous savez quoi faire.



Le juge-arbitre participe lui aussi à la compétition. Il prendra la forme et les coups de votre combattant. On croirait se voir dans un miroir !

Certains coups sont assez marrants. Ici, Nakoruru fonce sur Galford «à bord» de son loup.



Le ninja Hanzo n'a aucune pitié pour le moine. Il aime la brûlure du feu, et il le prouve.

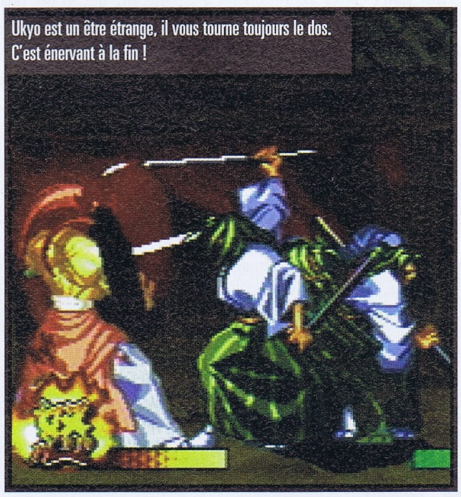
Ce décor est l'un des plus beaux. On se croirait près des chutes du Niagara.

Et un Dragon Punch, un ! C'est fou ce que l'on apprend aux gosses.

Si on me cherche, on me trouve !

BOSS FINAL : Face à Zankuro, deux rounds ne suffiront pas !

concerne les modes de jeu, c'est simple ! Le joueur peut soit se battre contre un(e) ami(e) (j'vous dis pas les pralines !), soit se mesurer à l'ordinateur de service. La difficulté est au demeurant assez élevée. Une option vous permet même de battre d'un seul coup votre adversaire, mais il faut savoir que c'est réciproque. Enfin, sachez que vous pouvez choisir le costume de votre personnage et que deux boss sont présents sur le CD. Il s'agit du juge-arbitre et d'un boss final. Bref, Samuraï Spirit sur Saturn bénéficie d'une bonne réalisation avec des zooms à tout va. Le jeu est assez technique, même pour les confirmés. Si vous aimez les jeux de ce type, il reste un bon investissement, surtout quand on sait que la version Saturn est meilleure que la version Playstation. ■



Ukyo est un être étrange, il vous tourne toujours le dos. C'est énervant à la fin !

GENRE : COMBAT ▸ ÉDITEUR : SNK ▸ EXISTE SUR : PS ▸ NOMBRE DE CD : 1 + UNE CARTOUCHE ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8 ▸ NOMBRE DE COMBATTANTS : 12+2 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : OUI

SON : 15/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 15/20

84%

the last dynasty

SATURN EUROPÉENNE

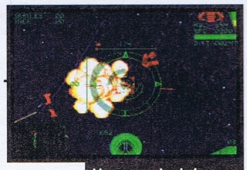
MATCH CONTRE

IL N'EXISTE ACTUELLEMENT PAS DE JEU SIMILAIRE SUR SATURN. POUR CETTE RAISON, NOUS N'AVONS PAS FAIT ICI DE «MATCH CONTRE».

Ce jeu d'aventure avait remporté un énorme succès sur PC, atteignant des notes de 90 et plus pour sa réalisation ainsi que pour son intérêt. Mais ce n'est que plus d'un an après qu'il débarque sur Saturn. Que vaut sa conversion et techniquement, est-il toujours au top niveau ?

FRANCIS

THE LAST DYNASTY EST UN JEU DE COMBAT SPATIAL



Vous aurez le choix entre une vue du cockpit et une vue extérieure.

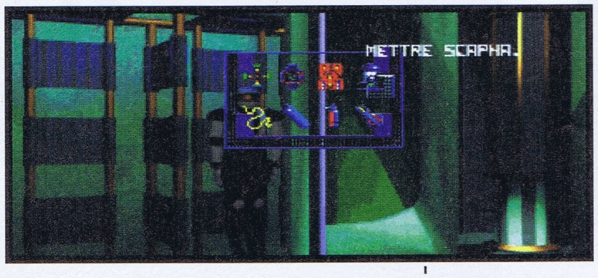
avec une partie aventure. Je n'ai pas établi de notation distincte, mais j'ai évidemment tenu compte des qualités et des défauts des deux parties pour attribuer chaque note. Ainsi, par exemple, la maniabilité de la partie Shoot'Em Up mérite un 16, mais celle de la partie aventure seulement 14. C'est par conséquent la moyenne,15, qui sera attribuée au final. Afin que vous puissiez exactement savoir ce que vaut le jeu, vous serez informé tout au long du test des notes respectives pour chacune des deux parties du jeu. Des questions ?

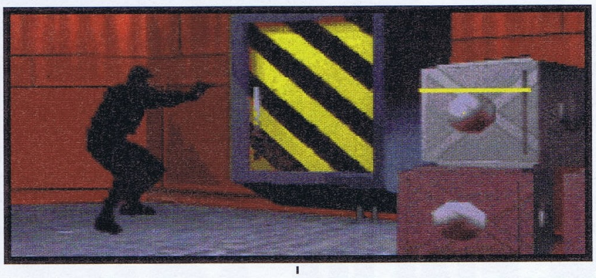
LE VRAI PLAISIR DU COMBAT SPATIAL

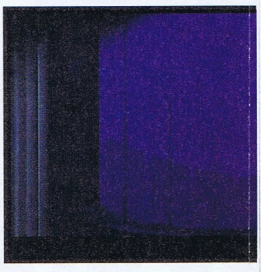
Ben oui, les combats spatiaux sont super-excitants ! On joue facilement avec la vitesse de son vaisseau pour poursuivre l'ennemi. On stoppe les moteurs brusquement pour piler ou on passe en mode Turbo pour échapper aux tirs ennemis. À faible vitesse, on parvient à négocier des virages serrés, alors qu'à vitesse maxi, les virages sont plus anguleux et les commandes du vaisseau plus lourdes. De bonnes sensations, donc ! Le changement d'armes est facile et il est possible de regarder tout autour de soi. Enfin, le tableau de bord est assez bien fait. Seule la vue extérieure déçoit car elle n'est pas pratique. Pour la partie aventure, la jouabilité est moins agréable. Il s'agit d'une 3D pré-calculée et on ne peut donc pas aller où l'on veut. On clique pour se diriger vers une table, par exemple, mais l'animation peut très bien nous amener ailleurs. Parfois néanmoins, lorsqu'on déplace le curseur à l'écran, une petite phrase apparaît, du genre "vers le robot", "vers la salle de contrôle", mais c'est assez rare. La maniabilité, parfois capricieuse, reste dans l'ensemble correcte.

SHOOT'EM UP ET AVENTURE POUR PLUS D'INTÉRET

Évidemment, mélanger ainsi deux genres de jeux est un peu risqué car tout le monde n'est pas censé apprécier. Pourtant, pour ce qui est de l'intérêt, c'est tout bonnard ! De l'action, de la stratégie (dégommer les vaisseaux-mères pour stopper les vagues successives de croiseurs ennemis...) et de l'aventure (trouver et associer des objets...), mais que demande le peuple ? Non seulement le jeu est superbement présenté et ergonomique, mais de







+

ON S'ÉCLATE VRAIMENT DANS LES COMBATS SPATIAUX GRÂCE À LA MANIABILITÉ ! LES MUSIQUES SONT CANON !

-

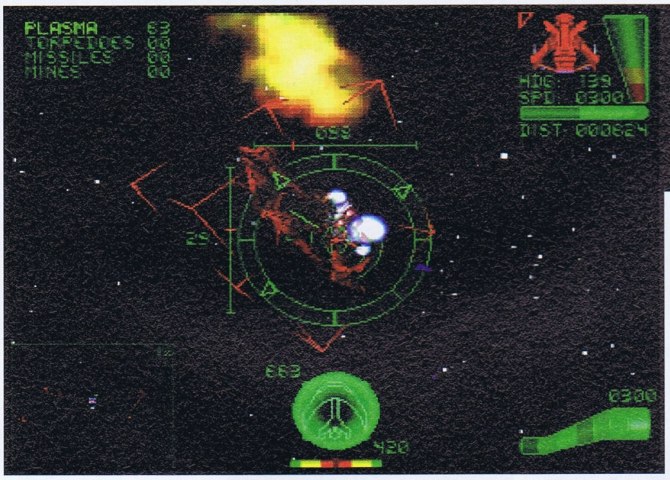
DOMMAGE QUE L'ANIMATION DE LA PARTIE AVENTURE SOIT PRÉ-CALCULÉE, ET PAS EN TEMPS RÉEL.

EN RÉSUMÉ

CE JEU N'EST PLUS TOUT JEUNE, ET ÇA SE RESSENT... ON Y TROUVE AUSSI BIEN D'EXCELLENTS ÉLÉMENTS QUE D'AUTRES UN PEU DÉCEVANTS, MAIS PRIS DANS SA GLOBALITÉ, LAST DYNASTY EST UN BON TITRE QUI RAVIRA LES AMATEURS DE SENSATIONS FORTES ET DE COMBATS GALACTIQUES.

Le survol des grands vaisseaux ainsi que les grosses explosions font un peu ralentir le jeu.

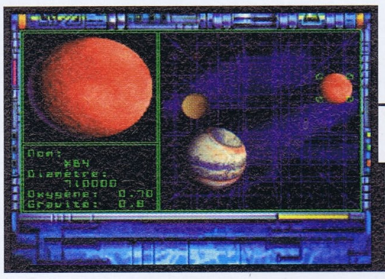
Une fois que l'ennemi est accroché, il ne reste plus qu'à tirer et les missiles iront inexorablement le détruire.



Le combat au laser est très excitant, surtout lorsqu'on est très prêt de l'ennemi ! Les sensations sont excellentes.

Foncez vous cacher entre les astéroïdes ainsi que vous le conseille la jeune dame qui apparaît en haut à gauche de l'écran et qui n'est autre que le pilote du vaisseau qui vous précède. Le gros vaisseau à vos trousses ne pourra pas vous y suivre.

plus, on a droit à de nombreuses scènes animées qui illustrent le scénario. Vous venez de détruire un point de ravitaillement en armes et voilà une belle animation, très explosive, de nouveaux vaisseaux ennemis sont envoyés vers vous et hop ! Une autre belle animation... Les scènes cinématiques sont moins bonnes car les personnages s'incrustent mal au décor, mais peu importe, ce n'est pas le plus important ! Pendant les combats, quelques ralentissements sévissent aux abords des gros vaisseaux, mais rien de catastrophique. Les explosions sont cool et l'animation fluide. Dans la partie aventure, c'est de la 3D pré-calculée, nous l'avons déjà vu, et la note ne peut excéder 15, même si, là encore, l'animation fluide. Question ambiance, c'est top. On a droit à de très très belles musiques, à d'intéressants bruitages du réacteur du vaisseau et des tirs, à la voix digit de l'ordinateur, à des dialogues pendant les phases cinématiques, des bruits de pas et des grincements de portes qui s'ouvrent dans la partie aventure, c'est super. Graphiquement, cette partie est entièrement en images de synthèse et ça en jette un max ! Dans la partie combat, l'espace est assez bien réalisé, avec étoiles nébuleuses et planètes à l'horizon, mais forcément, ça manque un peu de variété. ■



Dans la partie Shoot'em Up, vous choisirez parfois l'ordre dans lequel vous mènerez les missions, en sélectionnant simplement la planète sur laquelle vous souhaitez vous rendre.

Une fois que dans la partie Shoot'Em Up, vous avez atteint la base d'Iron, vous pourrez accéder à la partie aventure et vous devrez la terminer pour accéder à la dernière mission spatiale. Dans la partie aventure, vous déplacez un curseur. Vous devez cliquer vers l'endroit où vous désirez avancer, vous trouverez des objets et vous aurez parfois même à utiliser votre pistolet laser... Ça ne manque pas d'intérêt !

GENRE : SHOOT'EM UP/AVENTURE ▸ **ÉDITEUR :** SIERRA ▸ **EXISTE SUR :** PLAYSTATION ▸ **NOMBRE DE CD :** 2 ▸ **DIFFICULTÉ :** MOYENNE ▸ **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 3 ▸ **NOMBRE DE MISSIONS :** 25 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ▸ **PASSWORDS :** OUI ▸ **CONTINUES :** OUI ▸ **SAUVEGARDE :** OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 17/20

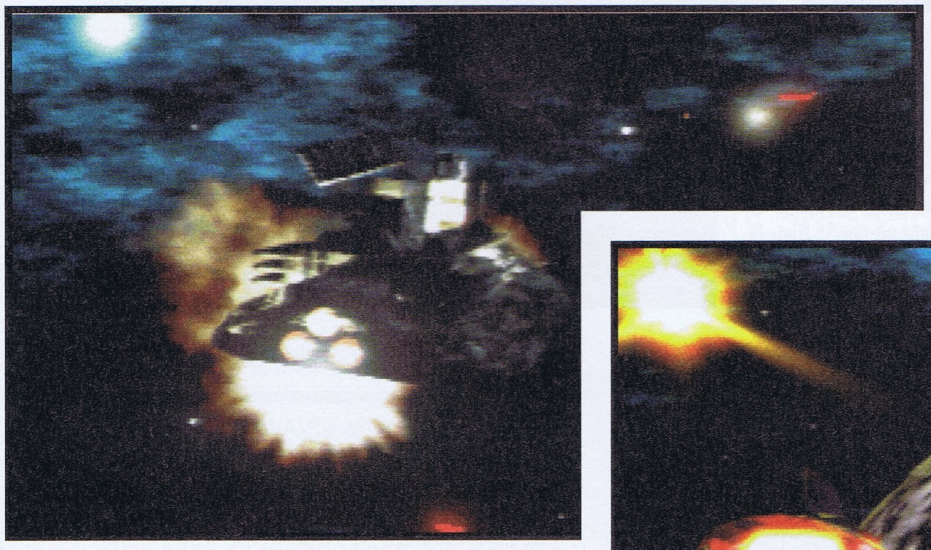
83%

tunnel b1

SATURN EUROPÉENNE

Tunnel B1 est un Shoot merveilleusement beau qui s'inscrit dans la lignée des premiers Shoots sur micro. Pourquoi ? En raison de la grande maîtrise dont vous devrez faire preuve ! Vous n'êtes pas prêt d'en voir le bout... du tunnel !

PASCAL GEILLE



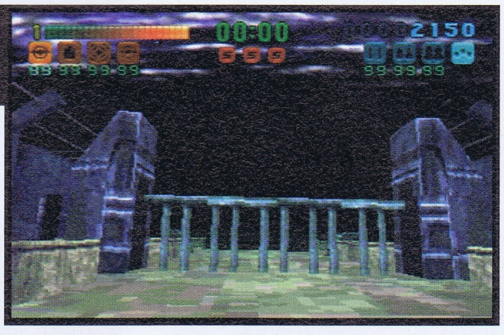
L'ANIMATION EST TIP-TOP, LES MUSIQUES COLLENT PARFAITEMENT À L'ACTION ET LE B1 EST UN ENGIN DÉCIDEMENT TRÈS MANIABLE.

LE GROS PROBLÈME DE TUNNEL B1 EST SA GRANDE DIFFICULTÉ. QU'IL EST DUR D'ÊTRE UN HÉROS DANS CE BAS MONDE ! POUR FACILITER LES CHOSES, DES DÉPLACEMENTS LATÉRAUX AURAIENT ÉTÉ BIENVENUS.

Cet hélicoptère est le premier Boss que vous devrez abattre.

Les caisses radioactives procurent de l'énergie lorsqu'elles sont détruites, à condition d'en récolter le contenu dans les cinq secondes qui suivent. Passé ce délai, la zone devient contaminée et donc dangereuse pour votre santé.

Deux roquettes suffisent pour ouvrir un portique.



CONTRAIREMENT À LA TRADITION,

Tunnel B1 n'est pas un jeu qui vient d'outre-Manche ou d'outre-Atlantique, mais d'outre-Rhin ! Issu de l'imagination fertile d'une bande de potes fondus de jeux vidéo et de programmation, ce titre est le premier produit de Neon sur Saturn. Et en cette période de fêtes de fin d'année, leur histoire ressemble à un véritable conte de fées : après avoir échafaudé les prémices de Tunnel B1, l'équipe a démarché les éditeurs lors du salon ECTS à Londres, en décembre 1994. Et c'est Ocean qui est venue jouer les Père Noël en leur proposant un contrat d'exclusivité sur quatre ans, impressionnés qu'elle était par les qualités techniques du jeu.

Une carte du niveau indique dans leur intégralité les différents objectifs ainsi que les portes.

Ces rayons ne sont pas dangereux. Au contraire, ils vous ouvrent la porte lorsque vous passez !

UN VÉHICULE PERFORMANT

L'action se situe dans un futur lointain, dans lequel vous incarnez le dernier espoir de la Terre. Le monde se retrouve sous la coupe d'un despote en possession d'une arme à pot catalytique... heu, non, je veux dire apocalyptique ! Mais peu importe, vous êtes si motivé que vous seriez prêt à le combattre aux volant d'une "Deuche" ! Heureusement, on a mieux en magasin pour vous. C'est donc aux commandes de votre B1, un vaisseau futuriste qui se déplace sur coussin d'air (d'où une certaine inertie dans les déplacements), que vous devez remplir une succession de missions, qui elles-mêmes s'échelonnent le long de cinq vastes scénarii, chacun d'eux correspondant à un thème particulier : le tunnel, la zone industrielle, la ville, les égouts et enfin la centrale chimique. Je vous rassure tout de suite, la durée de vie de Tunnel B1 est importante. Durée de vie d'autant plus longue que le jeu est "'acheminent" difficile et renoue en ce sens avec l'époque héroïque des vieux jeux sur micro des années 80, qui demandaient une sacrée dose d'opiniâtreté, de persévérance voire d'abstinence, pour en venir à bout. Ma technique d'alors consistait à entrer dans une abbaye, mon jeu sous le bras, et à n'en sortir pour retrouver le monde des hommes qu'une fois fini... Si le scénario est microscopique, l'attrait de Tunnel B1 est ailleurs. Les différentes missions vous assignent des objectifs divers et variés. Cela va de la récupération d'une arme à la destruction d'un générateur, en passant par des tronçons de tunnels chronométrés. Chaque niveau possède des objectifs prioritaires qu'il faut impérativement remplir pour pouvoir passer au stage suivant, et des objectifs secondaires qui, comme leur nom l'indique, sont facultatifs mais sources de bonus, telles que des armes plus puissantes et des munitions supplémentaires. Ces bonus représentés sous la forme de caisses sont disséminés un peu partout dans les couloirs. Votre progression est parfois stoppée par des portes de couleur dont il faudra collecter la clef correspondante en détruisant des générateurs pour certaines d'entre elles. Mais attention ! Ces passes électroniques sont limitées dans le temps, ce qui implique de savoir à l'avance où aller. Un examen attentif de la carte est donc fortement recommandé afin de reconnaître le terrain avant de se lancer la tête la première. Voici pour la partie stra-

EN RÉSUMÉ

TUNNEL B1 EST UN SACRÉ JEU DE TIR ! L'ACTION CARTONNE SANS CESSE, L'ANIMATION EST HYPER-FLUIDE ET LA MANIABILITÉ EST D'ENFER. LA SATURN PROUVE AVEC CE JEU QUE LA 3D, ELLE CONNAÎT ! À CONDITION DE SE DONNER LA PEINE DE LA PROGRAMMER CORRECTEMENT ! RETENEZ BIEN CE NOM : NEON. SES PROCHAINS TITRES RISQUENT D'ÊTRE DU MÊME CALIBRE !

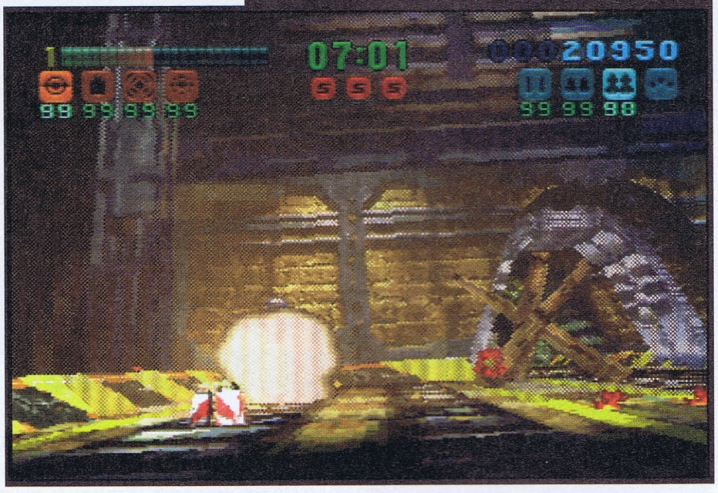
▸▸▸ tégique du jeu... En ce qui concerne la partie disons... plus virile *(sic ! NdC)* les amateurs de jeux bien bourrins vont être à la fête ! Rares sont les Shoots en 3D à cartonner autant, et les effets dévastateurs des neuf armes dont on s'équipe progressivement font plaisir à voir.

ÇA FLASHE POUR MOI

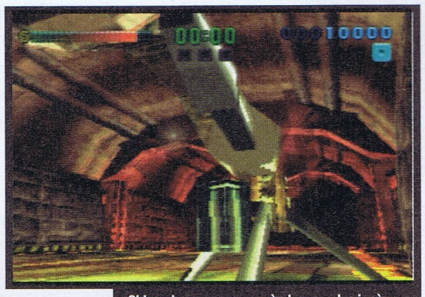
L'univers dans lequel est plongé le joueur s'inspire du Cyberpunk : un monde baignant dans un clair-obscur digne des films de Lubitsch. Les différentes sources de lumière sont gérées en temps réel par la machine. L'éclairage des objets environnants s'effectue en fonction de leur position par rapport à ces sources et varie en conséquence. Côté sensations, Tunnel B1 est bien pourvu. Ses papas l'ont doté d'une vitesse ahurissante et d'une animation aux alentours de 60 images par seconde, qui ne souffre de ralentissements qu'à de très rares occasions, et encore ! Je pense qu'il s'agit de l'un des jeux les plus fluides sur la Saturn. Et graphiquement parlant, Boris Triebel, qui supervise le projet, affirme que la version Saturn offre quelques couleurs supplémentaires par rapport à sa concurrente, la Playstation. D'autre part, les ennemis bénéficient d'un moteur d'intelligence artificielle plus élaboré qu'à l'accoutumée. Rapide, fluide, beau et servi par des musiques du calibre d'un Terminator, Tunnel B1 est un Shoot qui décoiffe et qui mérite qu'on s'y attarde. ■

Pour se débarrasser rapidement d'un blindé, une bonne paire de missiles fait l'affaire !

Le ravitaillement en munitions et l'acquisition de nouvelles armes s'effectuent par un classique système de bonus sous forme de boîtes à collecter.



Ce "juke-box" sert en fait d'interrupteur. Pour l'actionner, il suffit de passer devant afin de déclencher l'ouverture du sas correspondant.



Si jamais vous parvenez à observer de si près une mitrailleuse lourde, c'est que vous êtes mal !

Les blindés ont la peau dure, alors ne lésinez pas sur la dose !

MATCH CONTRE

WIPE OUT

CE N'EST PAS ÉVIDENT DE TROUVER UN JEU QUE L'ON PUISSE COMPARER À TUNNEL B1, LE CONCEPT DE CE DERNIER ÉTANT NOUVEAU. MAIS EN CHERCHANT UN PEU, ON PEUT À LA RIGUEUR LUI OPPOSER WIPE OUT BIEN QUE CELUI-CI SOIT PLUS UN JEU DE COURSES QU'UN SHOOT. MAIS, POUR SCHÉMATISER, DISONS QUE TUNNEL B1 BÉNÉFICIE D'UNE MEILLEURE RÉALISATION TECHNIQUE. D'UN AUTRE CÔTÉ, WIPE OUT RESTE PLUS FUN... À VOUS DE VOIR LEQUEL DE CES CRITÈRES EST LE PLUS IMPORTANT !

NEON SORT DE L'OMBRE

NEON SOFTWARE EST UNE SOCIÉTÉ DE DÉVELOPPEMENT TOUTE RÉCENTE, FONDÉE EN 1994 PAR SIX JEUNES FONDUS DE PROGRAMMATION ET DE JEUX VIDÉO. CES CHÈRES TÊTES BLONDES SE SONT PRISES DE PASSION VERS 1988 POUR LE "CODING" C'EST-À-DIRE POUR LA PROGRAMMATION DE DÉMOS SUR ATARI ST ET AMIGA. LOIN D'ÊTRE DES MANCHES, NOS AMIS ONT COMMIS QUELQUES TITRES QUI, À L'ÉPOQUE, NE SONT PAS PASSÉS INAPERÇUS. CERTAIN D'ENTRE VOUS SE SOUVIENNENT CERTAINEMENT D'APIDYA, UN SHOOT'EM UP BUCOLIQUE DANS LEQUEL DES INSECTES AVAIENT REMPLACÉ LES HABITUELS VAISSEAUX SPATIAUX, OU ENCORE DE TURRICAN III ET DE MISTER NUTZ.

tunnel b1

GENRE : ACTION ▸ DIFFICULTÉ : DIFFICILE ▸ JOUEURS : 1 SEUL JOUEUR ▸ CONTINUES : OUI ▸ PASSWORDS : OUI ▸ AUTRE FORMAT : PLAYSTATION ▸ ÉDITEUR : OCEAN ▸ DISPONIBILITÉ : JANVIER

GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
SON : 17/20
INTÉRET : 16/20

90%

SATURN EUROPÉENNE

NMS Software et Virgin tentent la simulation de flipper, mais sans prendre de risques ; il en résulte une valeur sûre, mais qui n'apporte rien de bien nouveau au genre.

PASCAL EVRARD

tilt

VOICI DONC UNE SIMU' DE FLIPPER SUR SATURN.

En mode 2D ou 3D, Tilt nous propose le choix entre 6 tables distinctes : Roadking USA , Funfair, The Monster, The Gangster, Space Quest 2049, et Myst & Majik. C'est un exercice difficile que de proposer une telle simulation, car l'habitué du flipper est souvent pointilleux. D'ailleurs, ce dernier trouvera quelque peu à redire sur ce "Tilt"-là. D'abord, il le trouvera un peu terne : où sont les effets lumineux, les digits vocales et autres «Clac, Ding, Tzinn» ? Seuls subsistent quelques effets sonores de qualité, mais c'est trop peu pour nos oreilles exigeantes. D'ailleurs, tout au long des 6 tables, les musiques sont quasi-inexistantes (c'est bien, au moins ça ne lasse pas) sauf peut-être celles de Funfair et de Myst & Majik, qui sont tout à fait de circonstance.

Je vois bien les vaisseaux spatiaux, mais où sont donc le commandant Koenig et le capitaine Kirk?

6 TABLES VRAIMENT DIFFÉRENTES

La maniabilité est bonne, et les flips s'actionnent avec les boutons L et R, d'où un aspect "instinctif" (on joue avec les index, comme sur un vrai flipper). Par contre, la visibilité est un peu moyenne, le mode 2D servant surtout à découvrir les possibilités de la table. On lui préfèrera le mode 3D pour jouer, plus prenant, mais dont le fond semble se perdre dans un brouillard peu pratique. Pour la technique, c'est une réussite plus sensible car les programmeurs se sont creusés les méninges pour réaliser des tables avec des particularités distinctes : à chacune ses rampes, bumpers, et autres multi-flips, pour une longévité plus conséquente. Autre bon point : certaines actions de la bille déclenchent de petites animations en 3D qui donnent envie de les voir toutes et, pour cela, d'explorer à fond chaque flipper. ■

Oh ! La belle table en 2D...

Comme dans Stephen King, c'est le vilain clown qui vous ricane au nez.

Cette table est classique mais un peu de Frankenstein ne fait jamais de mal...

Cette table est classique mais un peu de Frankenstein ne fait jamais de mal...

EN RÉSUMÉ

VOICI SIX FLIPPERS ORIGINAUX ET TECHNIQUES QUI DONNERONT BIEN DES PLAISIRS À CEUX QUI NE VEULENT PAS SORTIR DE CHEZ EUX EN CET HIVER FRILEUX, GRÂCE À DES AMBIANCES RÉUSSIES ET À UN CHALLENGE INTÉRESSANT. LES PLUS EXIGEANTS PRÉFÈRERONT ALLER À LA SALLE OU AU CAFÉ D'À-CÔTÉ POUR S'ÉCLATER SUR UNE VRAIE MACHINE.

GENRE : FLIPPER ▸ ÉDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 5 ▸ CONTINUES : NON ▸ SAUVEGARDE : SCORES

SON : 16 /20
GRAPHISME : 16 /20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRET : 16/20

80%

SATURN EUROPÉENNE

toshinden ura

URA pour Ultimate Revenge Attack ! C'est la suite de Battle Arena Toshinden Remix et elle s'accompagne de pas mal de changements qui ne manqueront pas de vous intéresser. Aux armes citoyens !

FRANCIS

GLOBALEMENT, QUELLES SONT LES DIFFÉRENCES

entre le premier et ce second Toshinden ? Tout d'abord, on y trouvera bien évidemment des coups supplémentaires ! Mais aussi, un nombre plus important de personnages (il y en a désormais onze). Les huit combattants qui étaient déjà présents dans le premier épisode ont un nouveau look vestimentaire, ce qui supprime par conséquent toute mauvaise impression de déjà vu. Les angles de caméra sont également plus variés et plus jouables, sauf dans certaines situations bien précises où l'on peut être gêné soit parce que les personnages sortent un peu trop de l'écran, soit parce qu'il est difficile d'apprécier si l'on est à bonne distance de frappe ou encore dans l'axe. Mais bon, ne chipotons pas, l'ensemble est meilleur que le premier Toshinden. L'environnement sonore est, lui aussi, plus agréable, plus percutant. Le bruit des pas, les cris, les commentaires des personnages ou tout simplement les musiques, sonnent joliment à l'oreille et accompagnent très bien l'action. Sur l'écran, vous remarquerez également une toute nouvelle barre d'énergie. Celle-ci se remplit au fur et à mesure que vous donnez des coups ou que vous vous en prenez. Une fois pleine, vous aurez plusieurs secondes, le temps qu'elle se vide, pour exécuter des super techniques. Voilà qui ajoute du piment et du spectacle à la sauce ! En ce qui concerne la définition des personnages et des paysages, ou encore les textures, les améliorations ne sautent pas aux yeux. Certains décors sont merveilleux, d'autres moins, certaines vues rapprochées sont impressionnantes, d'autres moins ; il y en a pour tous les goûts et l'on ne peut que se réjouir de la variété qui nous est proposée. En terme d'animation, c'est sensiblement plus rapide mais la maniabilité n'a pas réellement progressé pour autant.

LA MAGIE L'EMPORTE

La principale originalité du jeu est qu'il s'agit d'un mélange de combat d'armes et de magie, qui fait d'ailleurs toujours autant impression ! La difficulté du maniement des armes donne de l'attrait aux combats et pousse le joueur à se perfectionner et donc à enchaîner les parties. Pourtant, la maniabilité pose quelques problèmes à la longue. Les combats ne sont pas toujours très coulés car certains coups sont longs à se déclencher. On a parfois l'impression d'être cloué au sol, on aimerait bouger plus rapidement et de façon plus fluide. Les combats sont en réalité plus appliqués que fougueux. Cela est d'autant plus vrai que certains coups sont plus rapides que d'autres et portent plus ou moins loin. À vous d'apprécier la distance de l'adversaire ! De plus, il est possible en faisant une roulade au sol de tourner autour de l'ennemi. Là encore, il faudra prendre soin de ne pas attaquer dans le vide. Plus on y joue, et plus on se rend compte de toute la stratégie du jeu. Il vous arrivera par exemple d'esquiver une attaque et de voir l'adversaire tomber du ring, pris par son élan ! Enfin, la jouabi-

▶▶

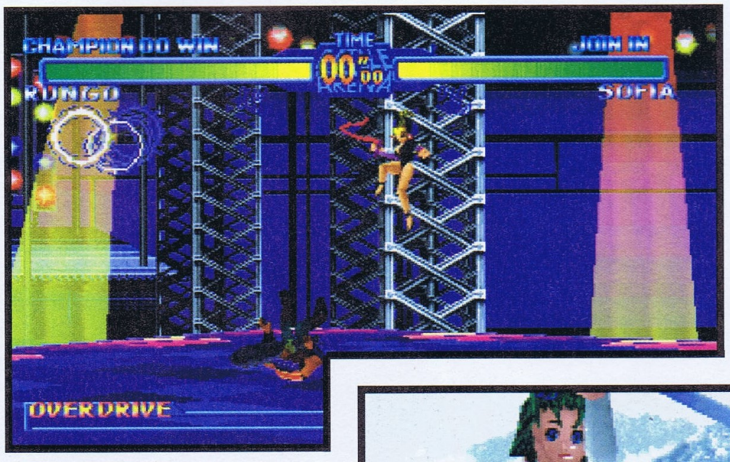
+

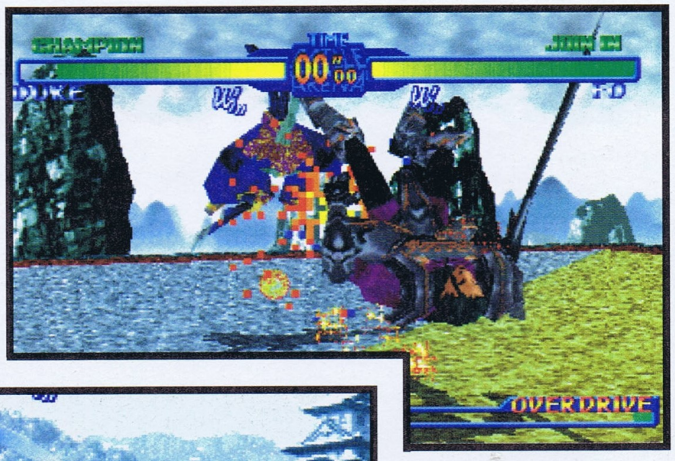
C'EST SYMPA DE MANIPULER DES ARMES ! ENVOYER DES POUVOIRS MAGIQUES, FAIRE SORTIR L'ADVERSAIRE DU RING OU SIMPLEMENT LUI TOURNER AUTOUR, VOILÀ QUI EST INTÉRESSANT !

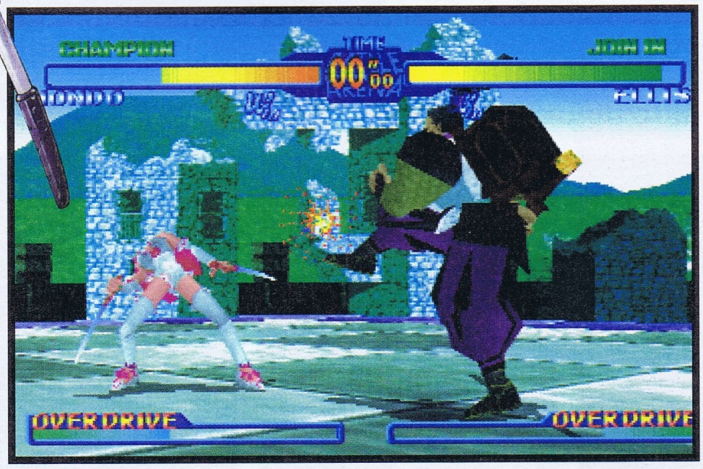
-

LES MOUVEMENTS MANQUENT UN PEU D'ENCHAÎNEMENT. IL FAUT ÊTRE PRÉCIS DANS LES DÉPLACEMENTS POUR ÊTRE AUX BONNES DISTANCES D'ATTAQUE.

Six vues sont proposées et vous pourrez en changer à tout moment. Vue normale, éloignée, en hauteur, en contre-plongée, vue de votre personnage de face ou de dos, c'est comme vous voulez. Enfin, à deux joueurs, c'est mieux de se mettre d'accord !







EN RÉSUMÉ

MALGRÉ UNE MANIABILITÉ UN PEU LOURDE, ON A UNE GROSSE ENVIE D'AVANCER DANS LE JEU ET DE LE MAÎTRISER. LA RÉALISATION EST DE BONNE QUALITÉ, AVEC DES PERSONNAGES BIEN DÉTAILLÉS ET UNE AMBIANCE QUI DÉPOTE. LES DIFFÉRENTES VUES PROPOSÉES SONT DE PLUS SYMPATHIQUES. UN TRÈS BON JEU.

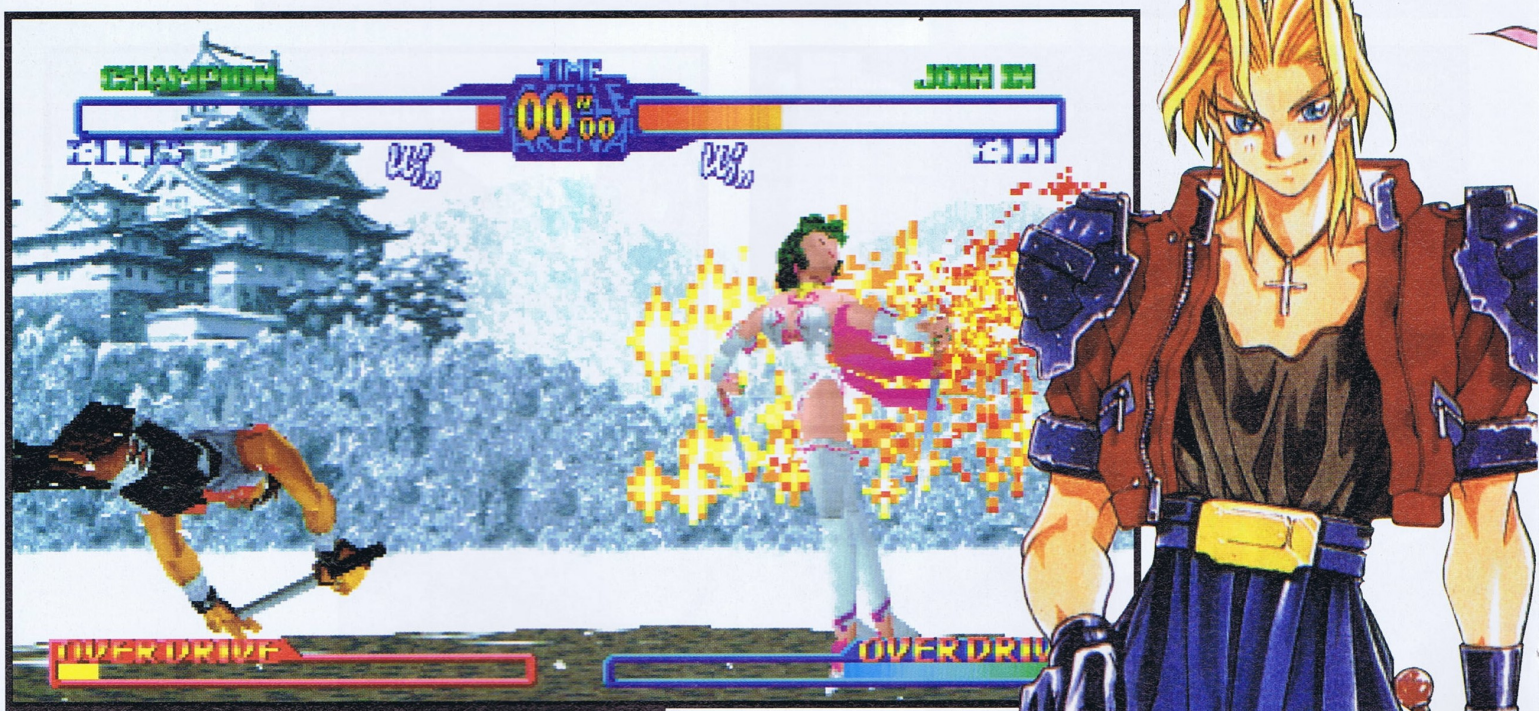
lité est rendue également un peu corsée à cause d'imprécision et de confusion dans l'animation. Il arrive de frapper l'adversaire de très près et de ne pas le toucher ou encore d'être touché alors qu'on n'aurait peut-être pas du l'être. Mais bon, l'essentiel est préservé, puisqu'on n'a qu'une seule envie : enchaîner les parties. Sachez aussi que tous les boutons de la manette sont utilisés, simplifiant ainsi la maniabilité puisqu'il sera possible de réaliser directement des coups qui demanderaient normalement l'exécution d'une séquence. Enfin, les accès-disques sont réduits au minumum et ça, c'est toujours un plus indéniable, surtout dans un jeu d'action, comme peut l'être Toshinden URA. ■

Il arrive tout de même que l'on utilise les bonnes vieilles méthodes et que l'on fasse appel aux coups de pied. Taper l'adversaire au sol est également permis.

MATCH CONTRE

FIGHTING VIPERS

C'EST LA FACILITÉ D'UTILISATION ET LA RAPIDITÉ DES ENCHAÎNEMENTS QUI ME FONT PRÉFÉRER FIGHTING VIPERS, POURTANT PAS D'UN NIVEAU TECHNIQUE SUPÉRIEUR À CE TOSHINDEN. MAIS VOILÀ, SON FUN, SON ORIGINALITÉ ET SON CÔTÉ SPECTACULAIRE LE RENDENT PLUS INTENSE. VOILÀ TOUT !



Tous les combattants peuvent faire une roulade de côté, pour éviter une attaque et déboussoler l'adversaire.

LES COMBATTANTS

EIJI
ARME : KATANA

NOUVEAU PERSONNAGE
RONRON
ARME : MARTEAU

NOUVEAU PERSONNAGE
RIPPER
ARME : COUTEAU PAPILLON

NOUVEAU PERSONNAGE
TRACY
ARME : TONFA

ELLIS
ARME : POIGNARD

DUKE
ARME : ÉPÉE À DEUX MAINS

MONDO
ARME : LANCE

FO
ARME : GRIFFES EN ACIER INOXYDABLE

RUNGO
ARME : MASSUE DE GRANIT

LES BOSS

NOUVEAU PERSONNAGE

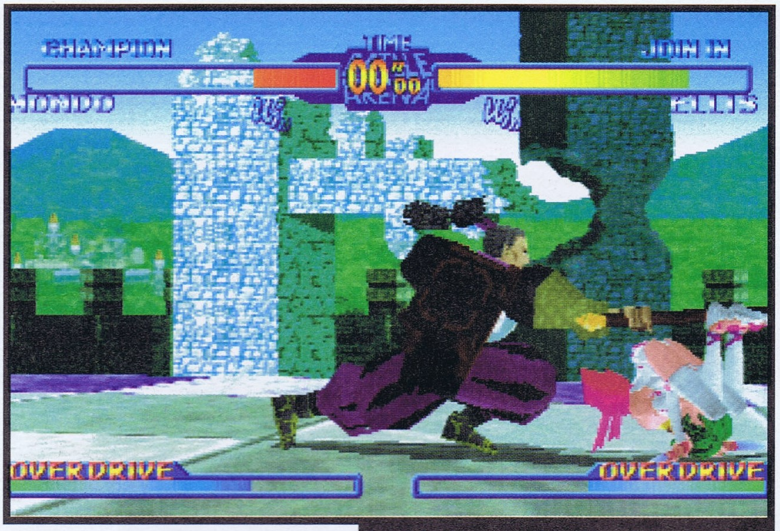
WOLF
ARME : BATON

NOUVEAU PERSONNAGE

REPLI
ARME : SABRE

SHO
ARME : SABRE

VERMILLON
ARME : FUSIL DE CHASSE À CANON SCIÉ ET 357 MAGNUM



Je voudrais attirer votre attention sur la nouvelle barre d'énergie en bas de l'écran et non pas sur la position douteuse de Ellis. Lisez le test et vous saurez tout !

Il s'agit de combats avec des armes magiques. Attendez-vous à voir des boules de feu et autres artifices du genre.

Attention, vous vous rapprochez dangereusement des limites de la zone de combats. Ce serait trop bête de tomber, hein ?

Les coups qui portent à petite distance se déclenchent rapidement. En revanche, ceux qui portent à longue distance demandent plus de préparation. Choisissez donc vos techniques en fonction de l'éloignement de l'adversaire. Dans certaines vues, ces distances sont difficiles à apprécier.

SOFIA
ARME : FOUET EN CUIR VÉRITABLE

KAYIN
ARME : KATANA

tashinden ura

GENRE : COMBAT ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ EXISTE SUR : PS ▸ NOMBRE DE CD : 1 ▸ DIFFICULTÉ : MOYENNE ▸ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8 ▸ NOMBRE DE PERSONNAGES : 11 + 4 BOSS ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : OUI ▸ SAUVEGARDE : NON

SON : 17/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 16/20

88%

SATURN EUROPÉENNE

Virtual On

Bien connu des adeptes de l'arcade, Virtual On débarque sur Saturn. Ce soft, que l'on a pu voir dans les salles de jeux aux environs de 96, vous met dans la peau (ou plutôt dans l'exo-squelette) d'un Mech pour vous friter avec d'autres Mechs. Encore une histoire de mandales en quelque sorte...

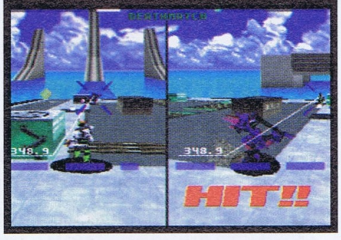
KHARMO

En arcade, c'était plutot beau,

bourré d'effets spéciaux et c'était peut-être là son seul intérêt, car d'un point de vue ludique, il n'y a avait pas de quoi s'emballer. La version Saturn est donc fidèle pour le fun qu'elle procure. Il s'agit d'un jeu d'action, le but étant de choisir l'un des robots du menu et d'affronter d'autres créatures métalliques, genre boîtes de conserve bariolées. Les combats se déroulent sur une aire en 3D assez vaste, agrémentée de petits reliefs et autres éléments de décor, comme des espèces de caisses qui peuvent se révéler être d'excellentes planques. Les affrontements ont lieu à 1 contre 1. Les possibilités de mouvements offertes par ces robots sont relativement nombreuses : déplacements latéraux, possibilité de tourner sur soi-même, de voler quelques instants, turbo qui accélère les déplacements pendant quelques secondes et bien sûr, des armes en tous genres.

En fin de match, la machine vous balance un Replay de l'agonie du perdant, un peu à la façon de Virtua Fighter.

Vous aurez noté les superbes effets de transparence (carte ironie).



C'est l'histoire d'un Mech qui fait des étincelles quand il gagne...

Virtual intérêt

Chaque Mech possède une arme de base, le plus souvent à tête chercheuse, des sortes de grenades puissantes mais imprécises et une arme ultime extrêmement efficace, mais qui nécessite une recharge d'énergie. À utiliser donc avec parcimonie. Les boutons assignés pour tirer servent également à se battre au corps à corps, si toutefois on y arrive car les combats ressemblent plus à une partie de cache-cache qu'à autre chose. Voilà pour le principe. Les modes de jeu restent classiques et permettent de jouer seul contre la machine dans une simili-aventure qui vous emmène, en premier lieu, sur la Terre, pour ensuite se latter dans le cosmos, voire plus loin si affinités. Un mode 2 joueurs est prévu, d'ailleurs intéressant car d'une part, jouer avec quelqu'un est beaucoup plus plaisant, et d'autre part, l'écran se divise en fonction de votre choix, verticalement ou horizontalement.

Oui, oui, m'siou, c'est possible...

Pour ce qui est de régler les paramètres du match, là aussi, c'est assez traditionnel mais riche. Durée du match (10, 30, 60, 90 secondes ou Death Match), nombre de

MATCH CONTRE GEBOCKERS

Je serais tenté de dire "À jeux nuls, match nul" et il est vrai qu'entre ces deux titres, aussi déprimants l'un que l'autre, on n'a pas envie de trancher. Mais comme il faut un gagnant... Si Virtual On est moche, il l'est moins que Gebockers. En revanche, pour ce qui est de l'intérêt, ce dernier propose des coups spéciaux, une "certaine" stratégie et un côté plus fun.

En utilisant vos armes les plus puissantes, il se peut que ce soit la confusion la plus totale au milieu de toutes ces explosions pas très heureuses graphiquement.

+

LES PARTIES À DEUX, LA POSSIBILITÉ DE "SPLITTER" L'ÉCRAN À L'HORIZONTALE OU À LA VERTICALE, LA VITESSE DE DÉPLACEMENT. UN PRINCIPE QUI AURAIT PU ÊTRE SYMPA.

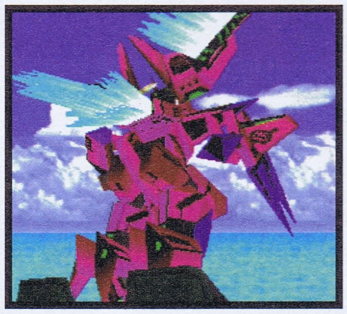
–

LES GRAPHISMES, LE SON, LES MUSIQUES, LA CLARTÉ... EUH, ÇA Y EST, J'AI FAIT L'TOUR ?

EN RÉSUMÉ

PEU MANIABLE, PAS LISIBLE, TELS SONT LES DÉFAUTS DE VIRTUAL ON, QUI S'AJOUTENT À UN PRINCIPE QUI AURAIT PU ÊTRE BEAUCOUP MIEUX EXPLOITÉ, ET PAR LÀ MÊME, BEAUCOUP PLUS INTÉRESSANT ET FUN. VIRTUAL ON EST L'ARCHÉTYPE DU JEU BÂCLÉ, ALORS QU'IL AURAIT PU S'AVÉRER TRÈS SYMPA, NOTAMMENT EN MODE 2 JOUEURS. DOMMAGE, ET COMME DIRAIT GUY ROUX : "C'EST GÂÂÂCHÉ !".

Que ce soit en mode 1 ou 2 joueurs, choisissez votre engin en fonction de ses aptitudes propres. Rapidité, puissance de feu, etc.



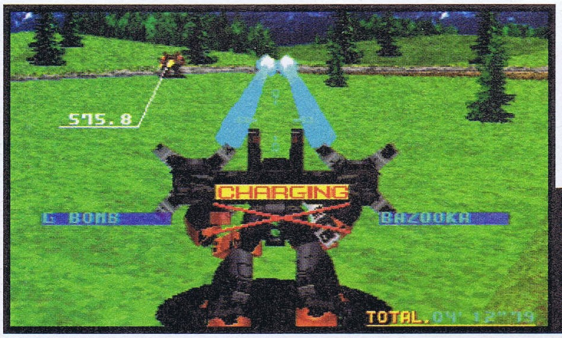
GENRE : ACTION ▸ **ÉDITEUR :** SEGA ▸ **AUTRE STANDARD :** NON ▸ **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 3 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 OU 2 ▸ **CONTINUES :** OUI ▸ **PASSWORDS :** NON.

SON : 12/20
GRAPHISME : 12/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 12/20
INTÉRÊT : 14/20

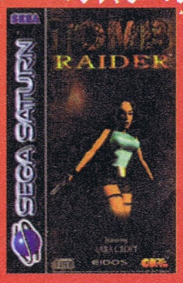
76%

En farfouillant dans les options, vous pourrez jouer à deux sur un écran splitté et choisir de le diviser dans ce sens ou à la verticale.

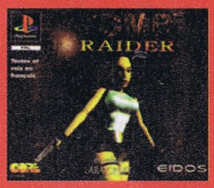
rounds (de 1 à 5), trois niveaux de difficulté, configuration de la manette, etc. Comme dans un bon Beat'Em Up, quoi... Bon, allez, maintenant, on va parler technique. J'aurais aimé éviter le sujet, mais bon, les photos parlent d'elles-mêmes et on ne pourra pas vous cacher longtemps à quel point Virtual On est sordide graphiquement. À part "sinistre", je ne vois d'ailleurs pas d'autre qualificatif pour vous décrire la bouillie de pixels que vous devrez vous coltiner en y jouant. De quoi rebuter les moins exigeants. En outre, ce monceau de couleurs et de formes indéfinissables rend le jeu moyennement lisible. Un sacré handicap, d'autant que côté maniabilité, c'est pas le pied non plus. Bref, tout cela fait de Virtual On LE jeu sympa que l'on emprunte le temps d'une soirée, mais qui ne mérite pas des heures et des heures de jeu. ■



En mode 1 joueur, les combats commencent sur la Terre, dans des paysages différents. Qui sait où ça se finira...



EIDOS INTERACTIVE



Avec EIDOS, gagnez* des jeux TOMB RAIDER sur PLAYSTATION et SATURN en jouant au :

(à n'importe quel moment et avec un simple téléphone)

08 36 69 77 06

c'est ce numéro qu'il faut composer pour obtenir le service, allez je le redonne

08 36 69 77 06

Téofil - 2,23 F/mn

ici, on débloque !

** un gagnant par semaine et par console, concours organisé jusqu'au 31 janvier 97*

MEGADRIVE EUROPÉENNE

virtua fighter 2

Ne vous fiez pas au titre car il s'agit en réalité de la conversion du premier Virtua Fighter, avec les décors de Virtua Fighter 2. Un titre qui peut prêter à confusion, non ?

FRANCIS

Akira, Pai, Lau, Wolf, Jeffry, Kage, Sarah et Jacky sont les huit combattants. Ils seront confrontés à Dural dans leur match final.

Les "Megadriens"

Vous ne resterez pas bloqué dans un coin de l'écran comme c'est le cas dans certains jeux, car vous pourrez tomber du ring !

Vous effectuerez aussi quelques techniques de projection.

vont maintenant pouvoir goûter eux aussi au célèbre jeu de combat sur Saturn, j'ai nommé Virtua Fighter ! Les joueurs retrouveront les mêmes sensations, avec une présentation, une ambiance et une maniabilité rappelant bien celle de la Saturn. Ce jeu propose une approche différente du combat, plus réaliste que dans les autres titres du même genre. Pas de boules de feu ou de coups abracadabrants, mais presque exclusivement des techniques réalistes ainsi que des enchaînements assez puissants. Virtua Fighter 2 est un bon jeu que tous les amateurs de baston peuvent avoir envie de posséder. Mais est-il totalement à la hauteur de nos espérances ?

Un petit coup à sa réputation, tout de meme...

Tout d'abord, il s'agit d'un jeu en 2D classique et il ne sera donc pas possible, en se relevant, de changer d'angle comme c'était le cas sur Saturn. Ensuite, les décors sont peu vivants comparés à Super Street Fighter 2, par exemple, où l'on voyait des personnages bouger, des oiseaux voler, etc. Et surtout, seulement huit personnages sont proposés ! Pourquoi n'a-t-on pas eu directement la conversion de Virtua Fighter 2 ? Tout cela affecte d'autant l'attrait de ce titre. Techniquement, ce n'est pas la perfection non plus. Les personnages ne sont pas très gros, le jeu n'est pas vraiment rapide et la précision de l'animation est parfois un peu litigieuse. La maniabilité n'est pas toujours évidente, ce qui est certainement dû à un petit déficit de fluidité dans l'animation. Mais bon, on parvient tout de même à faire de chaleureux enchaînements. Il faut dire que les personnages ont une bonne quantité de coups de pied et de poing, projections et attaques au sol incluses. Avec en plus les musiques de la version Saturn et de bons cris, on n'a aucun mal à se mettre dans le bain. Une attaque au visage, une autre au ventre et boum ! Un coup de pied circulaire dans la tête ! L'adversaire au sol, on le tabassera encore un peu, ce qui est tout à fait jouissif. Il est possible de choisir le nombre de rounds par match (1, 2 ou 3), leur durée (10, 20, 30, 60 secondes, ou sans limite de temps), ainsi que la résistance aux coups (1, 2, 3, 4, 5, sans dommages). Enfin, à deux, les victoires et les défaites seront regroupées dans un tableau récapitulatif bien pratique. ■

EN RÉSUMÉ

AVEC PEU DE COMBATTANTS ET UNE RÉALISATION QUI N'EST PAS AU TOP NIVEAU, VIRTUA FIGHTER 2 N'ARRIVE PAS À LA HAUTEUR DES "STREET FIGHTER". C'EST NÉANMOINS UN BON JEU DE COMBAT, DONT LE STYLE PARTICULIER M'A PLU MAIS DONT L'INTÉRÊT AURAIT PU ÊTRE PLUS POUSSÉ, DE MÊME QUE SA RÉALISATION GÉNÉRALE.

Des attaques aériennes peuvent aussi aiguillonner les combats.

Une fois au sol, l'adversaire peut encore être martelé de coups.

Pouah, ça fait mal ! Les enchaînements de coups de pied ou de coups de poing finissent par être payants. Tous les coups ne peuvent pas être bloqués !

GENRE : COMBAT ▸ **ÉDITEUR :** SEGA ▸ **EXISTE SUR :** SATURN ▸ **TAILLE CARTOUCHE :** NC ▸ **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 3 ▸ **NOMBRE DE PERSONNAGES :** 8 ▸ **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ou 2 ▸ **PASSWORDS :** NON ▸ **CONTINUES :** OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 14/20

80%

LES SERVICES CONSOMMATEURS SEGA

- *Des centaines d'astuces et les solutions complètes de tous tes jeux !*
- *Des infos exclusives sur l'actualité SEGA !*
- *Des réponses personnalisées à toutes tes questions !*
- *Des conseillers SEGA en direct !*
- *Plein de concours pour gagner les derniers jeux SEGA !*

ALORS RETROUVE-NOUS VITE SUR LE MINITEL

3615 SEGA
1,29 F la minute

ET

SUR LA LIGNE SEGA

08.36.68.01.10

COMMENT ÇA MARCHE :
Les fonctions des touches de votre téléphone :

7	*	0	#	9
SOMMAIRE PRINCIPAL	RETOUR	VALIDATION	SUITE	RÉPÉTITION

2,23 F la minute

GAME GEAR

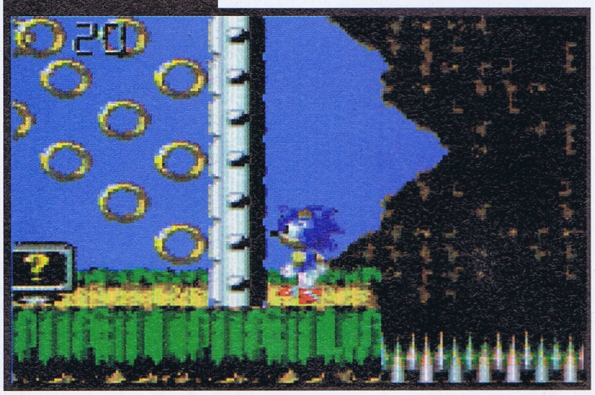
Sonic blast

Accompagné de Knuckles, Sonic part pour de nouvelles aventures périlleuses face au diabolique Dr Robotnik... Un jeu de plates-formes fidèle à la tradition !

FRANCIS

C'est avec Sonic ou Knuckles que vous pourrez affronter Robotnik.

Les pièges sont nombreux, piques, petits monstres, lave, sables mouvants, etc.



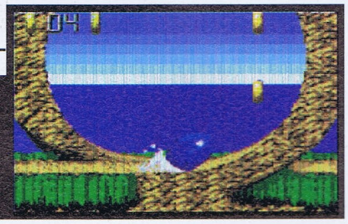
Le Dr Robotnik a un nouveau projet

pour prendre le pouvoir dans le monde entier. Il a fait apparaître une île mystérieuse à côté de la maison de Sonic de façon à les attirer, lui et son compagnon Knuckles, dans de cruels pièges conçus sur mesure. Robotnik espère ainsi se débarrasser d'eux et, tranquillement, s'emparer des cinq émeraudes qui lui donneront le pouvoir ultime.

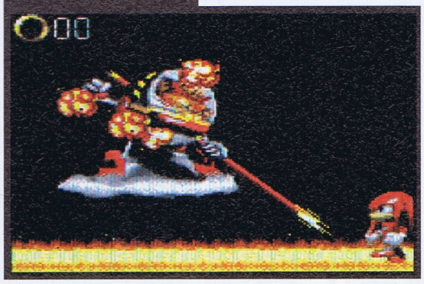
Classique mais toujours aussi fun !

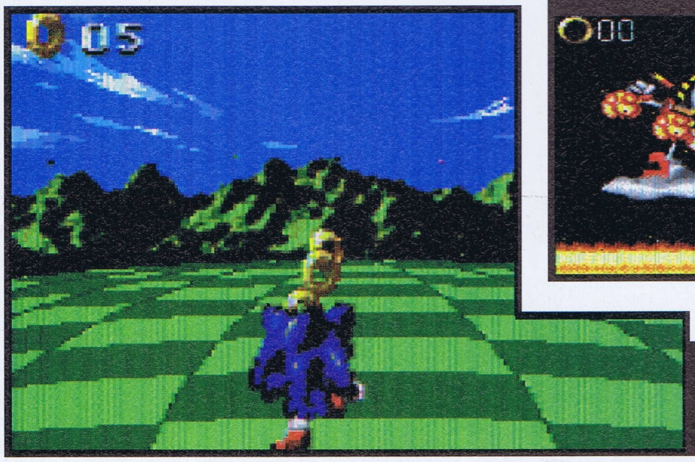
Eh oui, alors que sur Megadrive ou sur Saturn c'est dans des jeux en 3D isométrique que Sonic a fait sa dernière apparition, la Game Gear n'a pas eu cette chance. C'est donc un jeu de plates-formes classiques que nous découvrons. Ceci dit, le soft fait étalage de multiples qualités sauf une, qui est tout de même importante, sa durée de vie. En effet, Sonic Blast ne compte que cinq niveaux de trois stages chacun, qui ne vous demanderont pas des heures pour les parcourir. Heureusement, Sonic Blast dégage le fun habituel qu'on trouve dans toutes les aventures de notre petit hérisson préféré ! Ramasser des centaines d'anneaux, rebondir sur de multiples ressorts, glaner tout plein d'options (bouclier, chaussures rapides), découvrir des passages secrets, foncer dans des loopings..., voilà les ingrédients que l'on aime tant ! Sonic Blast vous permettra de jouer avec Sonic ou Knuckles. Chacun possède ses propres pouvoirs, Sonic pouvant par exemple faire un double saut et Knuckles s'agripper aux murs... Tout cela ne serait pas grand-chose sans l'ambiance très chaleureuse que vous êtes invité à découvrir, et sans l'excellente réalisation technique du jeu. Avec un soupçon de rapidité supplémentaire dans l'animation et un chouïa d'inertie en moins dans la maniabilité, cela aurait été encore mieux. Mais bon, Sonic Blast est déjà excellent et vous vous éclaterez à sauter sur l'ennemi comme une puce et à courir les pieds autour du cou dans les moindres recoins du jeu ! ■

On se met en boule et on fonce ! Vous retrouverez les super-loopings ainsi que les voyages dans les tuyaux !



Chacun des cinq niveaux sera ponctué par un boss.





Voici un petit stage bonus dans lequel vous devez attraper cinquante anneaux. Déplacez-vous sur les côtés et sautez pour faire une bonne récolte.

EN RÉSUMÉ

CE JEU DE PLATES-FORMES N'EST PAS D'UNE GRANDE ORIGINALITÉ. DE PLUS, LA DIFFICULTÉ EST FAIBLE, CE QUI VOUS LE FERA TERMINER TRÈS RAPIDEMENT. MAIS D'UN AUTRE CÔTÉ, ON S'AMUSE TOUJOURS AUTANT ET LA RÉALISATION EST EXCELLENTE. ALORS QUAND ON AIME, ON NE REGARDE PAS À LA DÉPENSE...

GENRE : PLATES-FORMES ▸ ÉDITEUR : SEGA ▸ AUTRES STANDARDS : NON ▸ TAILLE CARTOUCHE : NC ▸ DIFFICULTÉ : FACILE ▸ NOMBRE DE NIVEAUX : 5 ▸ NOMBRE DE JOUEURS : 1 ▸ PASSWORDS : NON ▸ CONTINUES : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRÊT : 16/20

84%

thunder force gold pack 1

SATURN JAPONAISE

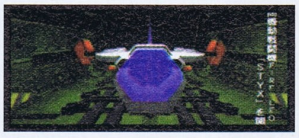
GENRE : SHOOT'EM UP ▸ ÉDITEUR : TECHNO SOFT ▸
DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT

Graphisme : 7/20
Animation : 10/20
Maniabilité : 14/20
Son : 10/20
Intérêt : 10/20

40%

SOYONS CLAIR,

il existe deux approches possibles vis-à-vis d'un produit tel que Thunder Force sur Saturn : soit on est un fan de la première heure et on se rue sur ce CD-ROM pour retrouver des sensations et des souvenirs d'époque, soit on déteste carrément et on repousse le jeu du bout du pied en prenant un air dégoûté... Tout dépend donc de votre propre expérience de joueur. Petite question (en passant) à la première catégorie de ces personnes : avez-vous récemment revu des épisodes de Casimir ? Oui ? Avouez que la plupart du temps, on est déçus ! Mieux vaut vivre avec des souvenirs qu'avec des regrets, comme dit ma grand-mère... N'ayant pas eu le privilège de connaître les divers Thunder Force (quatre en tout), je me place donc d'office dans la seconde catégorie. Dernière réflexion avant de conclure : dis Monsieur Techno Soft, tu n'aurais pas pu mettre les quatre épisodes sur un seul CD au lieu d'en faire deux volumes ? Ah, c'est plus rentable comme cela ! OK, je n'ai rien dit ! ■



PASCAL GEILLE

LA BIBLE DES SECRETS SATURN

100% ASTUCES ET SOLUTIONS POUR 67 JEUX

EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX - 49F

CADEAU

1 CD SEGA SATURN AVEC 6 DÉMOS JOUEZ AVEC

Baku Baku Animals, Sega Rally, Golden Axe : The Duel, Panzer Dragoon Zwei, + Virtua Fighter 2 et UEFA Euro 96 en démo tournante.

LE N°2 SERA EN VENTE DÈS LE 26 FÉVRIER 1997 CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

TOMB RAIDER

SATURN

VOICI TRÈS CERTAINEMENT L'UN DES MEILLEURS JEUX DE CES DERNIERS MOIS, SI CE N'EST LE MEILLEUR. LES AMATEURS DE FLASH BACK OU DE FADE TO BLACK VONT SANS AUCUN DOUTE TOMBER SOUS LE CHARME DE CETTE HÉROINE QUI N'A PAS FROID AUX YEUX. CE JEU COMPORTE QUINZE NIVEAUX OÙ LA DIFFICULTÉ VA CRESCENDO AU FIL DE L'AVENTURE. VOUS DEVREZ AUSSI TROUVER DES PASSAGES SECRETS QUI PARFOIS VOUS FERONT TOURNER PENDANT DES HEURES DANS DES NIVEAUX TOUS PLUS BEAUX LES UNS QUE LES AUTRES. LES MUSIQUES SONT SOMPTUEUSES ET LES DÉCORS MAGNIFIQUES. LE PERSONNAGE COURT, SAUTE, PLONGE, NAGE, S'AGRIPPE ET PLUS SI AFFINITÉS...

MALGRÉ CERTAINS BUGS - QUI N'ENLEVENT RIEN À LA QUALITÉ DU JEU - VOUS VOUS IMPLIQUEREZ SANS AUCUNE RETENUE DANS CETTE AVENTURE PASSIONNANTE. VIVEMENT LA SUITE...

PASCAL HENDRICKS

01 CAVES : SECRET 3-3

CAVE N° 01

CAVE N° 02

Dès votre arrivée dans ce niveau, vous devrez faire attention aux flèches qui sortent du mur *(cave n° 01)*. Vous trouverez facilement votre chemin en suivant les traces sur le sol, mais lorsque ces dernières tournent vers la gauche, continuez tout droit pour déboucher dans une salle ou vous trouverez votre premier passage secret *(cave n° 02)*. Montez sur la plate-forme, laissez-vous glisser et sautez pour accéder au couloir qui se trouve en face. Vous pourrez de cette manière récupérer votre premier Small Medi Pack. Reprenez ensuite votre chemin en suivant les traces *(cave n° 03)* et sortez vos deux revolvers. Vous allez rencontrer des chauves-souris que vous devrez shooter avant qu'elles ne se posent sur votre tête *(cave n° 04)*. Vous allez voir un passage sur votre gauche, que vous devrez prendre pour trouver le deuxième passage secret *(cave n° 15)*. Pour y accéder, placez-vous le plus à gauche possible et courez en appuyant sur le bouton d'action afin que puissiez vous accrocher sans problème. Vous allez arriver dans une grande salle où vous devrez vous laisser tomber dans ce trou pour continuer votre chemin *(cave n° 05)*. Après avoir manœuvré le levier qui ouvre la porte de cette salle *(cave n° 06)*, vous devrez sortir par l'ouverture du plafond. Tirez sur les loups lorsque vous êtes en hauteur *(cave n° 07)*, puis utilisez les ponts suspendus pour continuer votre route. Voici votre première sauvegarde, au bord d'un trou, mais ne l'utilisez pas tout de suite *(cave*

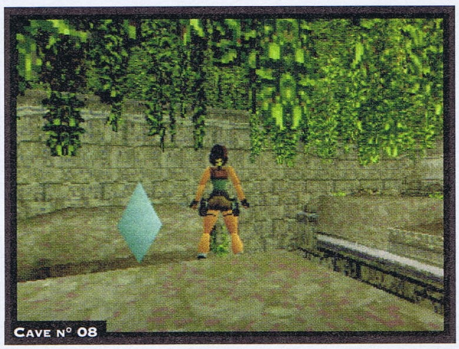
CAVE N° 03

CAVE N° 04

CAVE N° 05

CAVE N° 06

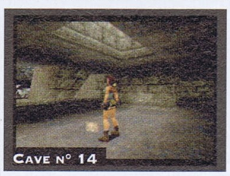
CAVE N° 07


CAVE N° 08

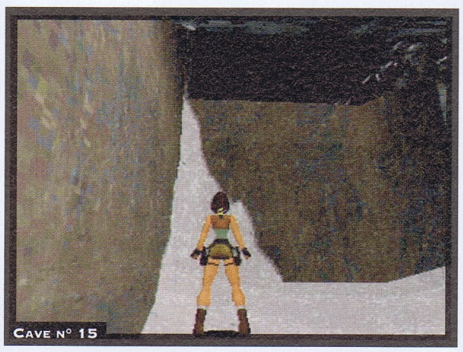
PETITS CONSEILS

VOUS DEVREZ EFFECTUER UNE IMPRESSIONNANTE QUANTITÉ DE SAUTS AU COURS DE VOTRE AVENTURE, ET POUR CEUX QUI N'AURAIENT PAS FAIT LE STAGE D'ENTRAÎNEMENT, VOICI UNE PETITE MANIPULATION QUI DEVRAIT VOUS FAIRE GAGNER DU TEMPS. LORSQUE VOUS DEVEZ EFFECTUER UN SAUT AVEC ÉLAN, PLACEZ-VOUS AU PLUS PRÈS DU BORD DE LA PLATE-FORME SUR LAQUELLE VOUS VOUS TROUVEZ, PUIS FAITES UN PETIT SAUT EN ARRIÈRE ET COUREZ EN APPUYANT TOUT DE SUITE SUR LE BOUTON DE SAUT. DE CETTE MANIÈRE, VOUS ÊTES CERTAIN DE RÉUSSIR TOUS LES SAUTS QUI NÉCESSITENT UN MINIMUM D'ÉLAN.

EN CE QUI CONCERNE LES ARMES, LORSQUE VOUS ÊTES DANS UNE SITUATION PARTICULIÈREMENT DÉLICATE, LE FUSIL À POMPE S'AVÈRE D'UNE EFFICACITÉ REDOUTABLE À BOUT PORTANT. NE L'UTILISEZ QUE DANS CES CONDITIONS. LORSQUE VOUS ÊTES À L'ABRI SUR UNE HAUTEUR, HORS D'ATTEINTE DES PRÉDATEURS QUI VOUS GUETTENT, UTILISEZ LES PISTOLETS AVEC LEURS MUNITIONS INFINIES CAR IL PRÉFÉRABLE DE NE PAS ÊTRE PRIS DE COURT LORSQUE VOUS ARRIVEREZ VERS LA FIN DU JEU...



n° 08) et avant de vous laisser tomber dans le trou, je vous conseille de tirer sur l'ours en contrebas *(cave n° 09)*. En passant par ce chemin, vous obtiendrez un Small Medi Pack et vous reviendrez dans la salle aux ponts suspendus. Vous trouverez un Small Medi Pack sur la gauche, derrière un pilier juste après la sauvegarde *(cave n° 10)*. Vous allez entrer dans une grande salle où vous serez attaqué par deux loups, ne vous laissez pas surprendre ! Vous pourrez ensuite accéder à un passage secret derrière des plantes vertes *(cave n° 11)*. Vous devrez faire un saut avec élan pour y accéder et ainsi récupérer un Large Medi Pack. Faites le tour de la salle pour récupérer un Small Medi Pack, puis actionnez le levier qui déclenche l'ouverture de la porte *(cave n° 12)*. Vous devrez vous précipiter avant que celle-ci ne se referme. Vous allez arriver dans une nouvelle pièce où se trouvent un loup et des dalles qui se briseront lorsque vous

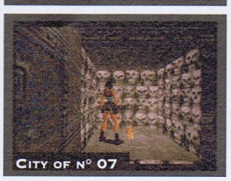


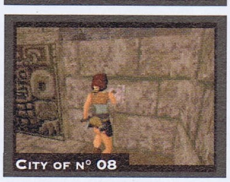
marcherez dessus *(cave n° 13)*. Vous allez débarquer ensuite dans une immense salle où vous pourrez récupérer un Large Medi Pack de l'autre côté et un levier à actionner, qui ouvrira la porte vers la sortie du niveau *(cave n° 14)*.

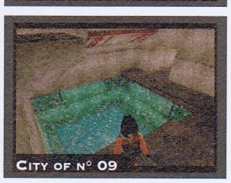
02 CITY OF VILCABAMBA : SECRET 3-3

Liquidez les loups du comité d'accueil, puis dirigez-vous vers la gauche et suivez le corridor jusqu'à une pièce où vous trouverez un Small Medi Pack et un loup *(City of n° 01)*. Vous trouverez à côté du bassin une espèce d'écurie où réside un ours et, lorsque vous l'aurez éliminé, vous pourrez récupérer un Small Medi Pack au-dessus des box.

Vous pourrez ensuite plonger dans le bassin, descendre le long de la galerie et vous diriger vers la droite pour trouver un levier qui vous permettra d'accéder à une pièce secrète *(City of n° 02)*. Ne sortez pas par la porte que vous venez d'ouvrir, mais replongez dans le bassin pour actionner un levier derrière les colonnes *(City of n° 03)*. Ce levier vous permettra de récupérer un Small Medi Pack et des Magnum







Clips dans une pièce secrète contiguë au deuxième bassin *(City of n° 04)*. Ressortez du bassin principal et dirigez-vous vers le levier qui ouvre la porte de gauche *(City of n° 05)*. Montez les marches et sautez dans l'ouverture en face pour atterrir dans une nouvelle pièce. Tirez le bloc gris vers vous pour récupérer le Large Medi Pack sur la plate-forme *(City of n° 06)*. Poussez ensuite le bloc jusqu'à ce que vous débarquiez dans une nouvelle salle, dirigez-vous au fond de celle-ci et vous trouverez la Silver Key et la Gold Idol *(City of n° 07)*. Servez-vous du bloc pour monter sur la plate-forme supérieure où vous pourrez effectuer une sauvegarde et récupérer un Large Medi Pack. Dirigez-vous à gauche du bassin principal et ouvrez la porte avec la Silver Key *(City of n° 08)*. Après avoir exterminé tous les loups qui se trouvent dans cette pièce, entrez dans l'ouverture la plus à gauche. Vous allez arriver dans une pièce au centre de laquelle se trouve un bassin *(City of n° 09)* et des plates-formes au mur que vous devrez utiliser pour gagner une pièce tout en haut. Dans cette pièce, vous trouverez un levier qui vous ouvrira la porte droite du rez-de-chaussée. Faites attention où vous sautez en sortant de cette salle car vous avez des Shotgun Shells à récupérer *(City of n° 10)*. Descendez sur le sol rouge pour récupérer un Small Medi Pack et revenir à la hauteur des trois portes. Vous allez arriver dans une salle avec un bassin central et des plates-formes. Passez par la gauche et gagnez directement la sortie sans vous prendre la tête avec les plates-formes friables. Vous trouverez tout en haut une pièce avec un levier qui vous ouvrira la dernière porte. Sortez de la pièce et vous trouverez une sauvegarde bienvenue, mais ne sautez pas, sinon vous aurez mal aux genoux. Vous allez pouvoir vous engager dans la troisième ouverture, mais ne vous précipitez pas si vous ne voulez pas être transformé en rondelles de saucisson *(City of n° 11)*.

Actionnez ensuite un levier qui vous fera tomber dans l'eau. Ne paniquez pas, tout va bien. Lorsque vous arriverez dans le bassin où un ours vous attend de pied ferme, vous constaterez qu'il existe une petite cavité où vous devez vous engager en priorité afin d'actionner un levier qui vous ouvrira la porte grillagée. Prenez ensuite l'escalier à gauche de la porte grillagée. Vous trouverez un levier qui arrête le mouvement des hachoirs, mais cela ne vous servira à rien, et vous trouverez aussi un passage secret à droite de l'escalier, tout de suite en arrivant, dans lequel se trouvent des Uzi Clips *(City of n° 12)*. Il ne vous reste plus qu'à utiliser la Gold Idol pour sortir du niveau.

03 LOST VALLEY : SECRET 5-5

Pour commencer ce niveau, dirigez-vous vers le cours d'eau puis jetez-vous dedans. Il vous entraînera dans une chute, sans aucun danger pour vous. Ensuite, vous devrez vous placer sur une petite plate-forme qui vous permettra de tirer sur les loups sans vous faire toucher *(LOST n° 01)*. Vous devrez vous dirigez en face puis escalader le petit monticule, mais prenez garde car un loup vous attend

TOMB RAIDER SATURN

LOST N° 01

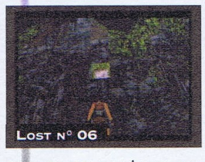
LOST N° 02

LOST N° 03

derrière. Lorsque vous verrez les parois blanches *(LOST n° 02)*, vous devrez faire un peu d'escalade pour atteindre le passage en haut à droite où vous trouverez un Large Medi Pack. En avançant un peu, vous découvrirez un autre espace où vous serez attaqué par des créatures d'un autre temps *(LOST n° 03)*. Vous

LOST N° 04

LOST N° 05


LOST N° 06

devrez affronter un gigantesque tyrannosaure qui ne vous fera pas de cadeau, et pour le tuer, il vous suffira de reculer tout en lui tirant dessus *(LOST n° 04)*. Vous allez arriver ensuite à une espèce de temple où vous pourrez effectuer une sauvegarde et récupérer un Machine Cog *(LOST n° 05)*.

Ressortez du temple et vous pourrez voir un passage sur votre droite *(LOST n° 06)*. Franchissez le pont pour trouver un Machine Cog *(LOST n° 07)*. Toujours en partant du temple, sur votre gauche cette fois, vous pourrez tomber dans le bassin qui se trouve sous la chute d'eau *(LOST n° 08)*. Lorsque vous ressortirez de l'eau, dirigez-vous tout de suite sur le bloc de gauche pour tirer sur le tyrannosaure, puis escaladez la paroi pour récupérer un autre Machine Cog *(LOST n° 09)*. Vous trouverez un passage secret juste à droite de la cascade, où vous pourrez récupérer des Shotgun Shells *(LOST n° 11)*. Vous trouverez un autre passage secret qui vous emmènera sur le toit du temple, où vous pourrez récupérer un Large Medi Pack, des Magnum Clips, des Shotgun Shells et des Uzi Clips *(LOST n° 12 et LOST n° 13)*. Pour y accéder, escaladez la roche sur la gauche en sortant du temple dès que vous en aurez l'occasion. Vous trouverez un autre passage secret en escaladant la paroi à gauche de la cascade. Dès que vous serez bloqué, accrochez-vous à la faille puis dirigez-vous vers la droite au centre de la cascade *(LOST n° 18)*, il ne vous restera plus qu'à monter pour accéder à la pièce au fond à droite. Revenez à l'entrée du niveau et, cette fois-ci, dirigez-vous vers la gauche. Vous devrez sauter au-dessus de l'eau avec un minimum d'élan *(LOST n° 14)*. Après une petite balade, vous allez rencontrer une sauvegarde que je vous conseille d'utiliser, et vous pourrez disposer les trois Machine Cog que vous avez récupérées dans les rouages du mur *(LOST n° 15 et*

LOST N° 07

LOST N° 08

LOST N° 10

LOST n° 16). Le fait d'avoir réparé les rouages a fermé la porte et ouvert une nouvelle voie d'eau. Allez à côté du squelette pour récupérer le fusil à pompe *(LOST n°16)*. Mais auparavant, vous trouverez un passage secret entre les chutes d'eau, où est caché un Large Medi Pack *(LOST n° 17)*. Vous aurez

LOST N° 11

LOST N° 12

LOST N° 13

LOST N° 14

LOST N° 15

LOST N° 16

LOST N° 17

deux manières d'y accéder : en vous accrochant à la faille ou en passant sous l'eau. Après avoir récupéré le fusil à pompe, vous nagerez dans la galerie remplie d'eau qui vous amènera dans une pièce secrète ou vous pourrez récupérer des Shotgun Shells. Vous n'aurez

LOST N° 18

plus qu'à plonger dans le bassin où la grande chute d'eau s'est arrêtée, pour sortir du niveau par la petite galerie qui a fait son apparition à la place de la chute d'eau.

04 TOMB OF QUALOPEC : SECRET 3-3

Vous allez débarquer dans une grande pièce et votre première action sera de manœuvrer le levier à droite *(QUALOPEC n° 01)*. Cette action ouvrira la porte qui se trouve derrière vous en libérant deux tyrannosaures, que vous pourrez éliminer facilement en utilisant le

QUALOPEC N° 01

fusil à pompe. Vous allez arriver dans une pièce au centre de laquelle se trouve une sauvegarde qu'il est préférable de ne pas utiliser tout de suite. Prenez ensuite le couloir de droite pour arriver dans une petite

pièce où vous devrez pousser un bloc *(QUALOPEC n° 02)*, puis un deuxième sur votre gauche. Vous allez voir un levier, mais prenez garde car les dalles au sol sont friables et, lorsque vous effectuerez un saut pour passer au-dessus, appuyez tout de suite sur le bouton d'action pour ne pas finir dans les piques. Après cette action, revenez au point de

QUALOPEC N° 02

QUALOPEC N° 03

sauvegarde puis prenez le couloir de droite pour arriver devant un levier *(QUALOPEC n° 03)*. Vous ne pourrez pas actionner ce levier car la dalle va se dérober sous vos pieds. Sautez en arrière et accrochez-vous tout de suite pour limiter les dégâts. Lorsque vous serez au sol, dégainez tout de suite pour éviter de vous faire bouffer par les loups. Grimpez en haut de la pièce, puis tirez le bloc marron *(QUALOPEC n° 04)* et poussez-le sur le côté pour vous libérer le passage. Vous trouverez dans un trou un Small Medi Pack, puis un deuxième lorsque vous arriverez près du levier. Revenez au point de sauvegarde et prenez le dernier couloir que vous n'avez pas exploré. Vous allez arriver dans

QUALOPEC N° 04

QUALOPEC N° 05

une petite salle où se trouve un levier que vous ne devrez pas manœuvrer tout de suite. Dirigez-vous sur la gauche et laissez-vous tomber dans la deuxième salle. Prenez la petite galerie sur la gauche et arpentez ce chemin jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans cette position *(QUALOPEC n° 05)*. Actionnez le levier qui se trouve derrière et seulement après, vous pourrez manœuvrer le premier levier dans l'autre salle. Vous pourrez désormais atteindre le levier qui vous manque en vous servant des plates-formes *(QUALOPEC n° 06)*. Vous n'avez plus qu'à vous engager

QUALOPEC N° 06

QUALOPEC N° 07

dans le couloir que vous avez libéré, où se trouve une sauvegarde. Ne prenez pas le couloir de droite si vous ne voulez pas vous faire écraser par une énorme pierre. Lors de balades dans les couloirs, vous devrez faire très attention aux flèches qui sortent des murs et vous arrêter sur la première marche de l'escalier. Escaladez la paroi de gauche et passez derrière la statue pour découvrir une pièce secrète. Faites tomber les dalles qui se trouvent au centre et à gauche et, lorsque vous serez sur la plate-forme où se trouvent les Shotgun Shells, faites un saut avec élan en

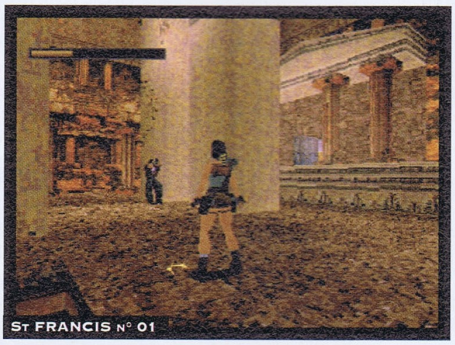
QUALOPEC N° 08

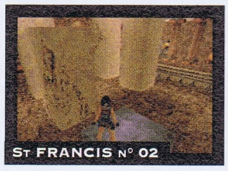
QUALOPEC N° 09

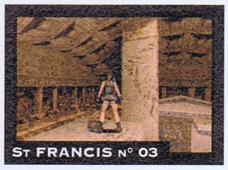
appuyant sur le bouton d'action pour retourner à l'entrée. Le deuxième secret *(QUALOPEC n° 09)* se trouve sous la dalle solide. Placez-vous dans son axe, faites un saut en avant sans élan et appuyez sur le bouton d'action pour passer juste en dessous. Vous déboucherez ensuite dans une pièce où vous trouverez l'item de Scion. Vous pourrez, si vous le désirez, tirer sur la momie de gauche, puis passer par le couloir où la grille s'est ouverte, en courant le plus vite possible pour ne pas vous faire écraser par la boule. Vous devrez retourner vers le gros bassin du niveau précédent. Sur la droite, dans le bassin, vous trouverez un passage secret *(QUALOPEC n° 08)* où vous trouverez un Large Medi Pack et des Magnum Clips. Vous allez vous faire tirer dessus par un individu malfaisant et sans pitié. Observez bien votre jauge d'énergie pour ne pas vous faire descendre et sortez de l'eau le plus vite possible pour lui balancer deux coups de fusil à pompe, ça le calmera…

05 St. Francis' Folly : secret 4-4

Dès votre arrivée, vous allez être attaqué par deux lions. Courez le plus vite possible légèrement vers la droite et montez sur le cube pour vous mettre hors d'atteinte des fauves. Sur votre droite, vous verrez un cube gris que vous devrez déplacer vers le nord sur le signe oméga au sol. Cela aura pour effet d'ouvrir la porte du temple au rez-de-chaussée. Entrez dans le temple pour actionner les deux leviers qui se trouvent à l'intérieur en faisant bien attention de ne pas vous faire avoir par les trois gorilles qui vous attendent. En ressortant du temple, vous allez vous faire

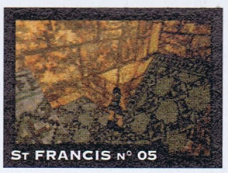

St FRANCIS N° 01

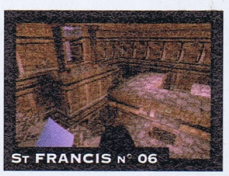

St FRANCIS N° 02


St FRANCIS N° 03

tirer dessus par un être malfaisant *(St FRANCIS n° 01)*. Tirez-lui dessus sans rester figé, puis poussez le cube gris vers le sud pour ouvrir la porte du temple en hauteur et replacez le cube vers le nord afin d'accéder au plates-formes *(St FRANCIS n° 02)*. Vous trouverez sur l'une des colonnes un Large Medi Pack *(St FRANCIS n° 03)*. Placez-vous ensuite sur l'autre colonne de manière à accéder au passage sur le mur *(St FRANCIS n° 04)*. Dans cette pièce, vous trouverez un passage secret qui vous permettra de récupérer un Large Medi Pack et des Shotgun Shells. Pour accéder à la plate-forme au-dessus, placez-vous le plus à gauche de la pente, à gauche de l'entrée, puis sautez en avant et gardez le bouton de saut et d'action appuyé *(St FRANCIS n° 05)*. Ne vous énervez pas car il fort possible que vous deviez répéter la manœuvre plusieurs fois. Dirigez-vous vers la porte ouverte en hauteur et faites une longue glissade, au bout de laquelle vous devrez sauter un peu avant la fin de la pente pour vous retrouver sur une deuxième petite pente. Dès que vous toucherez cette dernière, sautez pour vous accrocher à l'ouverture d'une salle secrète juste en face, où vous trouverez un Small Medi Pack. Vous tomberez dans une salle où se trouve un levier que vous ne devrez pas activer tout de suite. Ensuite, dirigez-vous dans la première ouverture qui se trouve sous l'eau et qui vous donne accès à une salle secrète pour récupérer des Shotgun Shells, puis replongez vers l'autre ouverture au fond pour manœuvrer le levier qui évacuera toute l'eau. Ensuite, présentez-vous devant une sauvegarde que je vous conseille

St FRANCIS N° 04


St FRANCIS N° 05


St FRANCIS N° 06

d'utiliser si vous ne voulez pas tout recommencer depuis le début *(St FRANCIS n° 06)*. Dans un premier temps, je vous conseille de descendre jusqu'en bas, le long de la colonne centrale, pour manœuvrer les quatre interrupteurs qui ouvriront les portes de toutes les salles. Ne négligez pas les items autour de la colonne, comme le Large Medi Pack situé au-dessus de la porte de Damoclès. Lorsque vous aurez activé les quatre leviers, vous pourrez utiliser la sauvegarde qui se trouve au rez-de-chaussée. Remontez, puis dirigez-vous vers la porte de Damoclès. Lorsque vous entrerez dans cette salle, vous pourrez constater qu'il y a des épées suspendues au plafond. Ces épées ne tomberont que lorsque vous aurez récupéré la clef qui se trouve dans la salle du fond avec un Small Medi Pack et des Shotgun Shells. Pour éviter d'être coupé en deux, marchez très lentement, et lorsque vous verrez les ombres au sol se mouvoir légèrement, stoppez net. Dans la salle Neptune, vous devrez plonger dans le conduit et tirer le levier qui se trouve tout au fond pour récupérer la clef juste à côté. Vous trouverez une salle secrète tout en bas, en face des marches. Pour y accéder, sautez sur le carré au-dessus de l'entrée de la salle Atlas (St *FRANCIS n° 08)*, puis laissez-vous tomber sur la droite en vous accrochant pour perdre le moins de vie possible. Faites ensuite un saut périlleux arrière pour gagner au plus vite la plate-forme juste en dessous et, lorsque vous serez sur celle-ci, courez tout droit en sautant pour gagner du temps, car la porte ne restera pas ouverte indéfiniment *(St FRANCIS n° 09)*. Vous trouverez dans cette salle un Large Medi Pack et des Magnum Clips. En

TOMB RAIDER — SATURN

entrant dans la salle Atlas, vous serez accueilli par un gorille qui ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Vous arriverez ensuite devant une grille qui ne s'ouvrira que si vous marchez sur le signe oméga au sol. Entrez dans un couloir où vous verrez une énorme boule sur votre droite et un trou avec un Small Medi Pack sur votre gauche. Marchez doucement en direction de la boule, puis faites marche arrière dès que celle-ci commencera à bouger. Courez le plus vite possible vers le trou et plaquez-vous contre la paroi pour ne pas vous

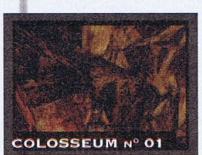
ST FRANCIS N° 07

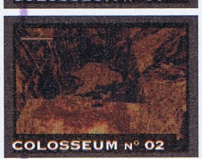
ST FRANCIS N° 08

ST FRANCIS N° 09

faire broyer. Il ne vous restera plus qu'à escalader les quelques plates-formes qui vous séparent de la clef pour récupérer cette dernière. Lorsque vous entrerez dans la salle de Thor, courez le plus vite possible devant vous pour éviter les éclairs, puis placez-vous devant le signe oméga dans l'autre salle, sans le toucher. Placez-vous dessus et, lorsque vous verrez le marteau descendre sur vous, faite un bond en arrière (*St FRANCIS n° 07*). Utilisez le bloc gris qui se trouve derrière pour atteindre la plate-forme, puis servez-vous du deuxième bloc pour atteindre la petite plate-forme où se trouve le Small Medi Pack. Prenez de l'élan pour vous accrocher à la plate-forme d'en face et, de cette manière, vous pourrez récupérer la précieuse clef. Muni de vos quatre clefs, il ne vous restera plus qu'à ouvrir la grande porte afin de sortir de ce niveau.

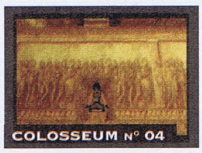
06 COLOSSEUM : SECRET 4-4


COLOSSEUM N° 01


COLOSSEUM N° 02

Pour commencer, placez-vous au bord du point d'eau pour dégommer le crocodile, puis, lorsque vous ressortez de l'autre côté, tirez tout de suite sur le lion qui vous fonce dessus. Vous trouverez un Large Medi Pack tout au bout de la première corniche. En passant par la corniche supérieure du temple, vous pourrez accéder à un petit passage dans la roche (*COLOSSEUM n° 01*). N'entrez pas tout de suite

COLOSSEUM N° 03


COLOSSEUM N° 04

COLOSSEUM N° 05

COLOSSEUM N° 06

dans ce passage et continuez tout droit jusqu'à une petite plate-forme (*COLOSSEUM n° 13*). Sautez en diagonale avec élan. Vous allez atteindre une plate-forme légèrement en pente, qui vous permettra d'accéder à un couloir secret où vous pourrez récupérer des Shotgun Shells. Repassez par la corniche supérieure du temple et entrez dans le passage de la roche sur votre gauche, vous arriverez devant une fosse où se trouvent deux crocodiles que vous devrez éliminer avant d'aller chercher le Small Medi Pack (*COLOSSEUM n° 02*). Pour traverser cette fosse, servez-vous de la fissure dans le mur. Plaquez-vous contre le mur et appuyez sur le bouton action, flèche vers le haut. Sans le lâcher, déplacez-vous vers la droite et arrêtez-vous au milieu de la brèche pour accéder à une cavité secrète où se trouvent des Shotgun Shells. Vous allez arriver ensuite au bord d'une immense fosse où quelques bestioles malintentionnées guettent votre faux pas (*COLOSSEUM n° 03*). Tirez d'abord sur le brigand qui arrive vers vous, puis éliminez tous les animaux de la fosse avant de descendre. Prenez le couloir au nord-ouest de la fosse, mais soyez bien armé avant de descendre, car deux fauves vous attendent en bas (*COLOSSEUM n° 04*). Ensuite, rendez-vous dans la pièce au nord-est, où vous devrez effectuer une épreuve qui risque fort de vous énerver. Dans un premier temps, marchez sur le carré gris pour ouvrir les deux grilles (*COLOSSEUM n° 05*). Dirigez-vous vers la pièce de gauche pour actionner un levier qui ouvrira une grille dans la pièce de droite et vous permettra de sortir de cette salle. Vous aurez un temps très limité pour atteindre la grille, aussi je vous conseille de courir et de sauter en même temps pour aller plus vite. En montant sur les crêtes au nord-est, vous trouverez des Shotgun Shells (*COLOSSEUM n° 06*). Prenez un peu d'élan pour atteindre le monticule en face (*COLOSSEUM n° 07*). Après avoir éliminé deux gorilles, tirez le bloc gris

COLOSSEUM N° 07

COLOSSEUM N° 08

COLOSSEUM N° 09

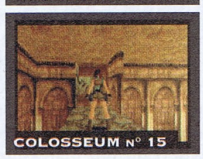
COLOSSEUM N° 10

COLOSSEUM N° 11

COLOSSEUM N° 12

COLOSSEUM N° 13

COLOSSEUM N° 14


COLOSSEUM N° 15

à droite pour actionner un levier caché derrière (*COLOSSEUM n° 08*). Après avoir ouvert la porte sud, vous allez vous retrouver dans un couloir (*COLOSSEUM n° 09*) où un énorme rocher tentera de vous écraser dès que vous vous avancerez. Pour l'esquiver, jetez-vous directement dans le trou. Après avoir actionné le levier, dirigez-vous vers la porte nord, nord-est. Vous allez accéder à une salle où vous pourrez récupérer les Magnums dans une pièce secrète. Pour y accéder, placez-vous dos au mur et légèrement sur la droite du pilier qui se trouve à gauche lorsque vous entrez dans cette salle (*COLOSSEUM n° 14*). Lorsque vous êtes bien dans l'axe du cube, courez, appuyez sur le bouton de saut et maintenez-le enfoncé. En passant devant la colonne, vous allez ouvrir une porte secrète tout en haut. Lorsque vous serez sur le cube, ne lâchez pas le bouton de saut et appuyez sur Droite, Bas, Gauche et Haut, de manière à monter le plus vite possible, avant que la porte ne se referme (*COLOSSEUM n° 15*). Vous trouverez dans cette salle deux Large Medi Packs, des Uzi Clips et une paire de Magnums. Vous devrez ensuite ressortir de la pièce et actionner le levier à gauche en sortant. (*COLOSSEUM n° 10*). Ressortez de la salle et dirigez-vous vers la gauche pour passer par la porte en hauteur. Après quelques brasses, poussez un cube gris dans un couloir qui débouche sur une pièce où se trouvent un levier et un Small Medi Pack. Ensuite, tirez le cube pour découvrir un autre passage où se trouve la Rusty Key (*COLOSSEUM n° 11*). Maintenant, retournez dans la pièce où vous avez tué deux gorilles et où vous trouverez la serrure de la Rusty Key. Avant d'emprunter ce passage (*COLOSSEUM n° 12*), récupérez le Small Medi Pack au fond de la salle. Plongez et sortez dans la petite ouverture pour actionner le levier qui vous ouvrira la grille de sortie.

07 PALACE MIDAS : SECRET 3-3

PALACE N° 01

PALACE N° 02

PALACE N° 03

PALACE N° 04

Pour commencer, lorsque vous sortirez du bassin, dirigez-vous complètement à droite en passant à droite des escaliers. Vous allez rencontrer un crocodile qui ne devrait pas vous poser de problèmes, puis passez par un petit couloir qui vous fera déboucher dans une grande salle avec des arcades. Dégainez vos flingues et dirigez-vous vers la gauche pour monter sur une petite plate-forme *(PALACE n° 01)*. Vous pourrez de cette façon vous débarrasser des deux fauves sans aucun risque. Dirigez-vous ensuite vers la gauche sous les arcades pour récupérer un Small Medi Pack, mais attention aux chauves-souris. Vous pourrez récupérer des Magnum Clips gardés par un gorille, dans un petit renfoncement juste à droite de l'entrée de cette salle. Retournez ensuite près du bassin pour entrer dans la grande salle où se trouvent des colonnes et quelques gorilles pas très amicaux. Dirigez-vous ensuite arme au poing vers l'ouverture au fond de la salle, sur la droite ou sur la gauche *(PALACE n° 02)*. Lorsque vous aurez fait le ménage, vous pourrez entrer dans le temple *(PALACE n° 03)* pour actionner un levier et vous trouverez un Large Medi Pack juste devant la porte. Dirigez-vous vers la pièce que vous venez d'ouvrir, mais attention aux gorilles. Vous trouverez un passage secret en actionnant un levier caché par un buisson sur le mur de gauche lorsque vous entrerez dans la pièce *(PALACE n° 24)*. Ce levier ouvrira la grille qui se trouve sur votre droite, mais prenez garde car deux portes coulissantes vous attendent, ainsi qu'un trou où vous ne devrez pas tomber si vous ne voulez pas être dégoûté. Vous pourrez récupérer un Small Medi Pack, des Shotgun Shells et des Magnums dans cette pièce. Vous allez récupérer un Large Medi Pack sur la plate-forme *(PALACE n° 04)*. En empruntant le couloir à droite du Large Medi Pack, vous allez atterrir dans une salle *(PALACE n° 05)*, où vous ne devrez revenir que lorsque vous aurez les trois lingots de plomb. Ne sautez pas dans la grosse main qui se trouve au sol, sinon vous je ne donne pas cher de votre peau *(PALACE n° 06)*. Vous pouvez maintenant emprunter les escaliers à droite du bassin, qui vous mèneront dans une grande salle avec quelques gorilles. Servez-vous des colonnes pour récupérer un Small Medi Pack et des Magnum Clips au-dessus d'une des portes *(PALACE n° 07)*. Placez-vous sur la grande plate-forme où se trouvent les leviers, mais avant d'en toucher un seul, descendez les marches à droite pour ouvrir la grille qui se trouve en bas *(PALACE n° 08)*. Allez devant la première salle de droite *(PALACE n° 09)* et vous constaterez qu'il y a une combinaison au-dessus de celle-ci. Le signe O signifie manette vers le haut, et le signe Y, manette vers le bas. Il ne vous reste plus qu'à remonter sur l'esplanade pour composer la combinaison suivante : YOOOY, Bas, Haut, Haut, Haut, Bas pour ouvrir la première porte. Vous reviendrez dans cette salle lorsque vous aurez changé vos lingots de plomb en or, comme l'indique l'inscription gravée en haut des trois portes. Vous trouverez une sauvegarde sur le balcon, que vous pourrez utiliser si vous n'êtes pas trop sûr de vous. Le code de la deuxième salle : OOYOY, Haut, Haut, Bas, Haut, Bas. En entrant dans cette salle, passez entre les piques et dirigez-vous vers la droite. Là, vous allez voir un cube gris que vous devrez tirer pour accéder à un passage au bout duquel se trouve un levier qui aura pour effet de faire apparaître des plates-formes dans la pièce que vous venez de traverser. Sautez de plate-forme en plate-forme en prenant de l'élan pour arriver devant la pièce tant convoitée. Lorsque vous serez sur la dernière colonne face à l'entrée, faites un saut sans élan puis tout de suite un saut périlleux arrière pour revenir sur la colonne, et de cette manière, vous pourrez tirer sur le gorille sans prendre le moindre risque. Il ne vous restera plus qu'à récupérer votre premier lingot *(PALACE n° 10)*. Le code de la troisième salle est YOOOO, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut. Cette salle n'est pas trop difficile. Vous devrez dans un premier temps éliminer les rats qui se trouvent dans l'eau, puis sauter de plate-forme en plate-forme le plus vite possible avant que les flammes ne réapparaissent. La technique la plus simple consiste à courir tout le temps en laissant le bouton de saut enfoncé en permanence. Vous ne pourrez accéder à la dernière plate-forme qu'en vous accrochant, et si la flamme se rallume, passez le plus loin possible de sa chaleur. Il ne vous restera plus qu'à récupérer votre deuxième lingot, juste en face. Le code de la quatrième salle est OOYYO, Haut, Haut, Bas, Bas, Haut. En entrant dans cette salle, allez à l'opposé et descendez les escaliers à droite. Vous arriverez dans une petite pièce où se trouve un cube marron que vous devrez tirer et le sol tremblera *(PALACE n° 11)*. Montez ensuite les escaliers pour vous retrouver dans la position suivante *(PALACE n° 12)*. Le but est bien évidemment d'atteindre l'ouverture en face. Lorsque vous vous retrouverez dans cette position *(PALACE n° 13)*, éliminez tous les ennemis de l'autre côté avant de sauter près du bassin. Longez ensuite ce dernier et essayez de vous débarrasser des deux crocodiles avant d'y plonger. Vous découvrirez un passage secret en montant sur la roche à droite *(PALACE n° 14)*. Avancez en marchant jusqu'à ce que vous soyez bloqué, puis sautez en avant et laissez votre bouton de saut appuyé. Il ne vous restera plus qu'à longer le bassin pour récupérer un Small Medi Pack et des Magnum Clips. Revenez au point de départ, placez-vous au bord du bassin *(PALACE n° 15)* et laissez-vous tomber à gauche de la sauvegarde où se trouvent de nombreux items pour découvrir un nouveau passage secret. Effectuez une sauvegarde après vous être débarrassé du gorille et avancez sous les arcades pour trouver un Small Medi Pack caché dans un recoin sur la droite. Maintenant, placez-vous de biais afin d'atteindre la corniche en sautant *(PALACE n° 16)*. Prenez garde aux deux gorilles qui vont débarquer, car s'ils vous poussent dans le vide, vous serez un peu dégoûté. Placez-

PALACE N° 10

PALACE N° 11

PALACE N° 12

PALACE N° 13

PALACE N° 14

PALACE N° 15

PALACE N° 16

PALACE N° 17

PALACE N° 18

PALACE N° 19

PALACE N° 20

PALACE N° 21

PALACE N° 22

PALACE N° 23

PALACE N° 05

PALACE N° 06

PALACE N° 07

PALACE N° 08

PALACE N° 09

TOMB RAIDER

SATURN

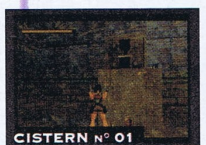
vous face à la fissure dans le mur d'en face *(PALACE n° 17)*, prenez de l'élan et sautez pour vous y agripper. Ensuite, dirigez-vous vers la gauche pour atteindre une petite plate-forme qui vous permettra d'accéder à un nouveau passage *(PALACE n° 18)*. Après une petite balade dans un long couloir, vous allez arriver dans un autre couloir où se trouve un Large Medi Pack sur la gauche. Vous devrez faire très attention, car si vous restez trop longtemps au centre, vous aurez droit à une baignade forcée *(PALACE n° 19)*. Vous allez ensuite arriver sur la corniche du point de départ au-dessus du bassin, et vous devrez être très prudent face au lion qui s'y trouve, car ce dernier pourrait bien vous faire tomber *(PALACE n° 20)*. Votre troisième lingot se trouve sur le toit du temple, à côté d'un point de sauvegarde *(PALACE n° 21)*. Dégommez un maximum de bestioles en restant sur le toit avant de descendre. Maintenant, retournez dans la salle de Midas pour transformer vos lingots de plomb en or. Pour cela, collez-vous contre la main et sélectionnez vos lingots un par un en appuyant sur le bouton d'action pour réussir la transformation *(PALACE n° 22)*. Maintenant que vous avez transformé vos lingots, il ne vous reste plus qu'à les utiliser dans les

PALACE N° 24

emplacements de la salle n° 1 YOOOY *(PALACE n° 23)*. Maintenant que la porte est ouverte, il ne vous reste plus qu'à sortir du niveau.

08 THE CISTERN : SECRET 3-3

Vous allez d'entrée de jeu tomber dans un trou où vous serez accueilli par un rat de belle taille. Lorsque vous en aurez fini avec lui, vous devrez pousser le bloc gris pour déboucher dans une autre pièce. Manœuvrez le bloc gris contre le mur où se situe le levier pour pouvoir l'abaisser *(CISTERN n° 01)*. Avant de vous laisser tomber dans le trou, récupérez un Large Medi Pack dans la petite pièce qui vient de s'ouvrir. Vous allez atterrir dans une immense salle *(CISTERN n° 02)* où je vous conseille de ne pas tomber tout de suite. Commencez d'abord par éliminer le plus de bestioles possible avant de vous jeter à l'eau. Vous verrez sur votre droite une plate-forme derrière laquelle se cache un rat. Sautez dessus avec élan, puis servez-


CISTERN N° 01

CISTERN N° 02

CISTERN N° 03

CISTERN N° 04

CISTERN N° 06

CISTERN N° 07

vous de la fissure pour atteindre les Shotgun Shells et continuez votre progression. Montez sur la corniche dès que vous le pourrez pour récupérer votre première Rusty Key *(CISTERN n° 03)*. Rebroussez chemin jusqu'à ce que vous montiez sur un cube, qui vous permettra d'accéder à la première salle *(CISTERN n° 04)*. Vous allez vous faire canarder dès votre arrivée dans cette pièce *(CISTERN n° 06)*. Ne tombez pas tout de suite dans l'eau et montez sur les conduits pour ramasser un maximum d'items. Ramassez ce Small Medi Pack *(CISTERN n° 07)*, puis dirigez-vous vers la gauche pour accéder à un passage secret où vous trouverez trois boîtes de Shotgun Shells. Sur le conduit le plus haut *(CISTERN n° 08)*, vous trouverez des Shotgun Shells et un Large Medi Pack. N'actionnez pas tout de suite le levier qui se trouve en bas car celui-ci aura pour effet de remplir d'eau la grande salle. Ne sortez pas tout de suite de cette pièce, car vous allez plonger dans le bassin pour déboucher dans une autre pièce où vous trouverez une deuxième Rusty Key *(CISTERN n° 09)*. Après avoir récupéré la clef, continuez tout droit et laissez-vous tomber dans le trou en vous accrochant à la corniche. Vous pourrez ensuite continuer votre périple vers la gauche, ce qui vous amènera directement dans la grande salle du départ. Revenez à l'entrée pour effectuer une sauvegarde *(CISTERN n° 20)*. Après avoir sauvegardé, prenez la porte la plus à gauche et ouvrez-la avec une Rusty Key. Vous allez devoir vous débarrasser de deux gorilles, puis, lorsque vous monterez sur la troisième passerelle, vous allez vous faire tirer dessus par un individu malfaisant. Il est préférable que vous redescendiez pour lui tirer dessus, sinon il risque de vous causer trop de dégâts. Lorsque vous serez arrivé sur la dernière passerelle,

CISTERN N° 08

CISTERN N° 09

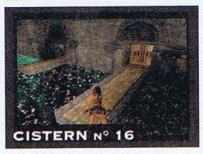
CISTERN N° 10

CISTERN N° 11

CISTERN N° 13

CISTERN N° 14

CISTERN N° 15


CISTERN N° 16

placez-vous à hauteur du petit carré bleu *(CISTERN n° 13)* et faites un saut en diagonale sans élan comme si vous vouliez plonger pour atteindre la plate-forme où se trouvent les Magnums, ou des munitions si vous avez déjà des Magnums. Ensuite, revenez sur cette même passerelle et faites un saut avec élan pour vous accrocher à la fissure dans le mur *(CISTERN n° 14)*. Vous allez arriver dans une pièce où se trouvent une sauvegarde et des crocodiles. Placez-vous sur la plate-forme où se trouve la sauvegarde pour tirer sur les vilains sans vous faire toucher *(CISTERN n° 15)*. Faites ensuite le tour de la pièce où vous rencontrerez un rat et un autre crocodile, mais aussi un Large Medi Pack. Lorsque vous aurez fait le ménage, je vous conseille fortement de sauvegarder. Vous devrez ensuite vous servir des plates-formes et de la fissure pour atteindre le levier qui ouvrira la porte et vous permettra de sortir de cette pièce. Lorsque la porte s'ouvrira, marchez jusqu'au bord et dégommez les deux rats qui vous attendent en bas, puis faites un saut en diagonale pour ne pas vous empaler sur les piques. Vous allez arriver dans une nouvelle pièce au centre de laquelle se trouve un bassin. Ne tombez surtout pas dans ce bassin tout de suite si vous ne voulez pas être énervé. Servez-vous des plates-formes pour atteindre le levier qui se trouve en haut *(CISTERN n° 21)*. Ce levier vous permettra de récupérer la première Silver Key. Plongez dans le bassin pour vous retrouver dans la grande salle, puis sortez et activez le levier dans la première salle où vous vous êtes fait canarder. Plongez au centre du bassin pour vous engager dans une petite ouverture *(CISTERN n° 10)*. Si vous regardez bien, vous trouverez un passage secret sur la gauche, où vous pourrez récupérer des Magnum Clips *(CISTERN n° 18)*. Vous allez arriver dans une pièce remplie d'eau avec un levier *(CISTERN n° 11)* qui vous ouvrira une porte juste en dessous, où vous pourrez récupérer la Silver Key. De retour dans la salle principale, ouvrez la deuxième porte avec la Rusty Key *(CISTERN n° 16)*. Vous déboucherez dans une pièce ou se trouve un Small Medi Pack et la Gold Key. Dirigez-vous

CISTERN N° 17

CISTERN N° 18

CISTERN N° 19

CISTERN N° 20

CISTERN N° 21

maintenant vers le point de sauvegarde et sauvegardez. Vous trouverez un passage secret sur la gauche en poussant un cube *(CISTERN n° 19)*. Ce passage existe sur Playstation, mais pour des raisons que nous ignorons, il n'apparaît pas sur Saturn. Il vous sera donc impossible de faire 100 % de secrets dans ce niveau si vous jouez sur Saturn. Pour ceux qui jouent sur Playstation, vous trouverez une pièce où vous devrez vous servir de la pente sur votre gauche pour récupérer les items sur la plate-forme. Entrez dans la salle, servez-vous de la Gold Key dans la serrure en haut et faites gaffe au gorille planqué derrière le pilier de gauche. Lorsque vous aurez ouvert la porte, prenez garde au deux fauves que vous avez libérés, puis dirigez-vous vers le fond de la salle que vous venez d'ouvrir. N'actionnez pas le levier et tirez le cube qui se trouve derrière de façon à pouvoir monter sur la plate forme au-dessus. Vous pourrez récupérer un Large Medi Pack et des Magnums Clips. Liquidez les deux rats avant de vous engager dans l'ouverture qui se trouve à droite. Lorsque vous serez dans la pièce, débarrassez-vous des trois fauves qui vous attendent en bas puis descendez actionner le levier qui vous permettra de sortir de la pièce. Il ne vous restera plus qu'à sauter dans l'ouverture qui se trouve derrière le cube pour sortir du niveau.

09 TOMB OF TIHOCAN : SECRET 2-2

Vous allez devoir nager dès le début de ce niveau dans un long conduit. Allez jusqu'au bout de ce conduit pour trouver un levier qui fera baisser le niveau de l'eau car c'est le seul moyen d'actionner le deuxième levier qui vous ouvrira la porte du fond. Lorsque vous entrerez dans la pièce, un crocodile vous attendra et, pour l'esquiver, je vous conseille de courir et de sauter sur le bloc gris au fond de la pièce. Il ne vous restera plus qu'à lui tirer dessus en toute tranquillité. Servez-vous des plates-formes pour atteindre un levier en haut de la pièce. Ne passez pas par la plate-forme centrale si vous ne voulez pas vous faire toucher par des flèches en tirs croisés. En actionnant le levier, vous allez remplir la salle et de cette manière, récupérer un Small Medi Pack juste en dessous du cube gris *(TOMB n° 01)*. Empruntez ensuite le couloir pour plonger dans un conduit rempli d'eau. Descendez le long du conduit pour trouver un levier qui vous permettra de prendre un maximum de vitesse. Au bout du conduit, vous arriverez dans une pièce ou se trouvent un rat et un bloc gris que vous devrez tirer pour atteindre la plate-forme supérieure. Une fois au

TOMB N° 01

TOMB N° 02

sommet de cette pièce, *(TOMB n° 02)*, vous verrez deux ouvertures sur la droite. Prenez celle de gauche où vous rencontrerez une personne qui ne vous veut pas que du bien, puis, lorsque vous aurez passé la porte coulissante, vous allez vous retrouver dans une salle ou se prélasse un crocodile. Marchez sur les trois dalles de cette salle pour ouvrir une pièce secrète en face de la dernière dalle *(TOMB n° 12)*. Vous trouverez dans cette salle des

TOMB N° 03

TOMB N° 04

TOMB N° 05

Shotgun Shells et un Large Medi Pack. Pour les obtenir, vous devrez sauter sur la pente tout de suite à droite en entrant et garder le bouton de saut enfoncé jusqu'aux items. Revenez dans la pièce où se trouve la hache et, à partir de la plate-forme, vous pourrez récupérer des Shotgun Shells dans le renfoncement en faisant un saut avec élan. Placez-vous ensuite dans l'axe de l'ouverture qui se trouve à gauche et faites un saut avec élan pour vous accrocher. Cette technique vous évitera de vous faire découper par la hache mobile. Vous allez ensuite arriver au bord d'un précipice où vous devrez sauter et vous accrocher *(TOMB n° 03)*, et vous diriger vers la droite pour actionner un levier qui vous permettra de plonger. Nagez le long de la pièce en prenant garde au crocodile et ressortez par l'ouverture au fond à droite. Après un périple sous l'eau, vous allez atterrir dans une pièce où vous serez accueilli par un fauve. Après l'avoir liquidé, vous passerez dans la petite

TOMB N° 06

ouverture où se trouve un levier *(TOMB n° 04)*. Éliminez les deux gorilles puis placez-vous à gauche de l'ouverture pour vous accrocher à la fissure *(TOMB n° 05)*. Vous allez récupérer

TOMB N° 07

dans cette salle un Large Medi Pack et la Gold Key. Lorsque vous aurez utilisé la Gold Key, vous ferez apparaître des plates-formes qui vous permettront d'accéder à votre première sauvegarde et un Small Medi Pack. Vous allez arriver dans une salle avec des carrés marrons au sol et un cube gris sur le côté *(TOMB n° 06)*. Comme vous devez vous en douter, vous devrez positionner le cube gris sur les carrés marrons, ce qui aura pour effet d'ouvrir les portes. Le premier carré ouvrira la première porte à droite dans le couloir, où vous pourrez trouver des Shotgun Shells mais aussi un gorille. Tirez ensuite le cube dans la même direction pour ouvrir la porte en hauteur. Montez tout de suite sur le cube pour tirer sur le gorille qui va se pointer, puis allez récupérer les Shotgun Shells dans la pièce qui s'est ouverte dans le couloir. Vous trouverez dans la salle en hauteur un Large Medi Pack et une clef. Toujours en tirant le cube, vous ouvrirez une salle sur la gauche d'où vont sortir quelques rats. Vous trouverez dans cette salle un Small Medi Pack. Dans la dernière salle, vous verrez tout de suite la clef dans un renfoncement en face de vous. Pour ne pas vous faire écraser par les boules de part et d'autre, vous devrez l'atteindre le plus rapidement possible. Muni de vos deux clefs, il ne vous restera plus qu'à ouvrir la porte au fond du couloir. Après une longue glissade, sautez sur la gauche pour accéder à un passage secret *(TOMB n° 13)*. Pour réussir cette manip, sautez lorsqu'il y aura un changement d'écran et que vous ne verrez plus votre personnage. Lorsque vous serez dans l'ouverture, placez-vous de profil de façon à ce que la dalle friable qui se trouve en face se situe désormais sur votre droite. Placez-vous au centre du couloir, puis sautez de la manière suivante : appuyez sur le bouton de saut, puis Droite, Haut, Droite, Droite, Bas, Droite et maintenez appuyé jusqu'à ce que vous soyez arrivé. Vous trouverez dans le petit renfoncement des Magnum Clips et des Uzi Clips. Vous allez ensuite plonger dans un énorme bassin. Dirigez-vous tout droit et vous verrez une petite plate-forme légèrement sur la gauche *(TOMB n° 07)*. Engagez-vous dans le couloir pour arriver dans une grande salle où vous aurez à faire un saut avec élan pour atteindre une petite plate-forme *(TOMB n° 08)*. Activez le levier et jetez-vous à l'eau. Vous trouverez une petite ouverture sous la plate-forme *(TOMB n° 09)*. Pour accéder à la porte que vous venez d'ouvrir, placez-vous à droite du temple *(TOMB n° 10)*, plongez juste en dessous et dirigez-vous vers la lumière bleue pour

TOMB N° 08

TOMB N° 09

TOMB N° 10

TOMB RAIDER

SATURN

TOMB N° 11

TOMB N° 12

TOMB N° 13

trouver l'ouverture *(TOMB n° 11)*. Maintenant que vous avez ouvert la porte du temple, courez tout droit à l'intérieur sans vous arrêter, car les deux statues vont se transformer et vous jeter des boules particulièrement meurtrières. Dans la grande salle, vous allez rencontrer un individu malfaisant que vous devrez liquider rapidement avec le fusil à pompe. Vous allez récupérer sur l'individu des Magnums, la Gold Key et un deuxième item de Scion. Montez sur les deux corniches pour récupérer des Magnum Clips et vous trouverez aussi un Large Medi Pack à gauche de la serrure. Vous n'aurez plus qu'à sortir du niveau par la porte du fond.

10 CITY OF KHAMOON : SECRET 3-3

Avancez jusqu'au bord du trou et laissez-vous tomber en vous accrochant à la fissure *(CITY n° 01)*. Descendez à hauteur de la porte, tirez le cube deux

CITY N° 01

fois, puis montez et tirez l'autre cube de façon à ce que vous puissiez vous agripper à la colonne qui se trouve derrière *(CITY n° 02)*. Redescendez dans la fosse et tirez une nouvelle fois le cube pour récupérer des Magnum Clips et un Small Medi Pack. Accrochez-vous à la fissure et déplacez-vous vers la droite pour vous rétablir dans l'ouverture. Ne tombez pas tout de suite dans la fosse car un fauve vous attend *(CITY n° 03)*. Montez ensuite sur la plate-forme qui se trouve au-dessus pour récupérer des Magnum Clips et un Small Medi Pack. Descendez par la pente et montez tout de suite sur un cube pour dégommer la momie qui se balade *(CITY n° 04)*. Plongez ensuite dans le petit bassin pour récupérer des Magnum Clips, puis ressortez du côté des palmiers pour monter sur la corniche de gauche. Placez-vous en face de la grande colonne et faites un saut avec élan pour récupérer des Shotgun Shells *(CITYn° 05)*. Placez-vous à gauche de la tête de sphinx *(CITY n° 06)*, marchez le long du bord et

CITY N° 02

CITY N° 03

CITY N° 04

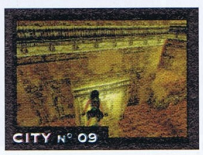
CITY N° 05

CITY N° 06

CITY N° 07

passez derrière la tête pour trouver la Saphire Key et des Shotgun Shells. Ouvrez la porte derrière le cube pour vous engager dans un long couloir. Dès que vous en aurez la possibilité, montez sur la plate-forme de droite où se trouve un Small Medi Pack et sortez vos armes pour tirer sur le fauve qui va faire son apparition. Vous prendrez le couloir au fond à droite en marchant car un fauve vous foncera dessus. Vous allez arriver ensuite dans une grande salle où un crocodile vous réservera un accueil des plus chaleureux. Sur votre droite, vous verrez une rampe. Sautez dessus et barrez-vous tout de suite si vous ne voulez pas vous faire écraser. Vous trouverez un passage secret sur la droite du bassin où vous pourrez récupérer un Large Medi Pack et des Magnum Clips. Dirigez-vous ensuite vers le bassin et plongez-y afin de vous engager dans un couloir rempli d'eau. Vous trouverez au bout de ce couloir une porte et un levier que vous devrez manœuvrer pour passer de l'autre côté. Vous arriverez dans une salle avec un tas de corniches. Montez sur celle où se trouve le cube marron et tirez sur celui-ci pour accéder à la petite pièce qui se trouve contre le mur *(CITY n° 07)*. Après avoir actionné le levier, poussez votre cube à droite de la sauvegarde *(CITY n° 08)*. Sautez avec élan sur la plate-forme en face et poussez le cube pour

CITY N° 08


CITY N° 09

CITY N° 10

libérer l'accès. Sortez l'arme la plus puissante dont vous disposez et flinguez tout de suite la momie à l'intérieur de la pièce. Actionnez ensuite le levier qui ouvrira une trappe au plafond dans la grande salle. Lorsque vous serez arrivé dans la pièce du haut, vous aurez un levier à actionner, qui ouvrira une trappe autour de la statue dans la grande pièce. Ne rebroussez pas chemin et passez sur la gauche où se trouve une petite plate-forme. Lorsque vous serez dessus, faites un saut avec élan pour accéder à la grosse plate-forme centrale où vous pourrez récupérer des Magnum Clips. Laissez-vous glisser ensuite jusqu'à une petite plate-forme où se trouve un Small Medi Pack *(CITY n° 10)*. Prenez de l'élan pour atterrir sur la plate-forme qui vous permettra de récupérer les Magnum Clips de l'autre côté *(CITY n° 11)*. Vous avez aussi un passage secret en vous servant de la petite plate-forme verte, qui vous servira à atteindre le dessus du porche juste en face *(CITY n° 09)* et vous trouverez des Uzi Clips. Prenez maintenant le passage de la trappe où il y a la statue et dirigez-vous à droite lorsque vous êtes en bas. Après un petit couloir, vous trouverez des Magnum Clips sur votre gauche et un trou sur votre droite. Sautez dedans, puis marchez tranquillement sur la corniche jusqu'à ce que vous trouviez un levier dans le petit renfoncement sur la gauche, qui ouvrira une trappe au centre de la grande salle. Vous trouverez à gauche du levier un autre renfoncement où se trouvent des Magnum Clips. Descendez dans l'arène lorsque vous aurez dégommé les deux fauves et préparez-vous à faire face à deux autres félins. Vous trouverez un Large Medi Pack dans la petite galerie sur la droite. Montez ensuite sur la plate-forme à la hauteur de la passerelle de bois et empruntez le couloir de droite où vous attend une

CITY N° 11

CITY N° 12

CITY N° 13

CITY N° 14

momie, mais je vous conseille de faire une sauvegarde avant. En prenant de l'élan à partir de la plate-forme où se trouve la sauvegarde, vous pourrez récupérer des Shotgun Shells sur la gauche. Cette action vous donnera un nouveau passage secret sur Playstation, mais pas sur Saturn. Vous devrez encore vous débarrasser de deux fauves qui viennent d'apparaître et vous trouverez un Small Medi Pack dans l'autre petit couloir. Maintenant que vous avez fait le tour de cette pièce, vous pouvez vous engager dans le couloir où se trouve la momie. Vous allez débarquer dans une grande salle vide avec une ouverture sur la droite que vous devrez prendre. Après une petite balade sans histoire, vous allez vous retrouver dans une salle par laquelle vous êtes déjà passé *(CITY n° 12)*. Passez par les plates-formes de droite, récupérez les Magnum Clips et actionnez le levier du fond. Pour éviter de vous faire mal lorsque vous reviendrez, sautez en pensant que

vous allez vous accrocher. Vous allez maintenant récupérer la Saphire Key *(CITY n° 13)*. La grande salle qui était vide est désormais pleine de sable et vous devrez passer par les rampes qui se trouvent sur la gauche pour accéder à la pièce du dessus. Il ne vous reste plus qu'à utiliser la Saphire Key pour sortir du niveau.

11 OBELISK OF KHAMOON : SECRET 3-3

Après un court trajet, vous allez débarquer dans une salle contenant quatre cubes marrons que vous devrez déplacer. Nous allons commencer par le premier, qui se trouve sur votre gauche en partant de l'entrée. Vous allez entrer dans une pièce submergée d'eau où se baigne un crocodile.

OBELISK N° 01

OBELISK N° 02

OBELISK N° 03

OBELISK N° 04

OBELISK N° 05

OBELISK N° 06

OBELISK N° 07

Avant d'entamer vos recherches sous-marines, débarrassez-vous du saurien. Vous trouverez des Magnum Clips, un Small Medi Pack et la Saphire Key *(OBELISK n° 01)*. Retournez dans la salle des cubes et dégagez le passage qui se trouve à droite du premier. Vous ne devrez pas vous précipiter si vous ne voulez pas tomber de haut. Sautez en vous accrochant puis dégainez vos armes le plus vite possible pour éliminer le fauve qui vous attend en bas. Actionnez le levier qui ouvrira une porte située en hauteur, puis montez sur les plates-formes en récupérant un Small Medi Pack au passage. Attention ! Lorsque vous devrez sauter pour atteindre la porte *(OBELISK n° 02)*, placez-vous bien à droite du cube et prenez de l'élan, car si vous êtes trop à gauche, vous ne pourrez pas atteindre l'ouverture. Vous trouverez des Magnums Clips sur votre gauche et il ne vous restera plus qu'à vous laisser tomber dans l'ouverture pour retourner dans la grande salle. Il est inutile de déplacer le troisième cube, vous passerez directement au quatrième. Amenez celui-ci de façon à atteindre la porte en hauteur. Avant de vous engager dans le couloir, préparez-vous à tirer sur le fauve qui va sortir et vous pourrez récupérer un Small Medi Pack au fond. Vous pouvez maintenant vous servir de la Saphire Key pour ouvrir la porte en hauteur. En passant par cette ouverture, vous arriverez dans une pièce où vous serez accueilli par une momie. Après vous en être débarrassé, vous devrez actionner le levier situé dans le petit renfoncement à gauche *(OBELISK n° 03)*. Faites le tour et allez récupérer le premier des quatre items, Eye of Horus. Placez-vous bien au centre de la plate-forme *(OBELISK n° 04)* et faites un joli plongeon. Vous trouverez des Magnum Clips dans l'eau et des Shotgun Shells sur le rebord.

OBELISK N° 08

OBELISK N° 09

OBELISK N° 10

OBELISK N° 11

OBELISK N° 12

OBELISK N° 13

Vous verrez une ouverture sur la droite lorsque vous serez sur la plate-forme *(OBELISK n° 06)* qui n'attend que vous. Vous allez arriver à l'entrée d'une pièce d'où vous pourrez tirer sur des fauves sans vous faire toucher. Lorsque vous les aurez liquidés, servez-vous des plates-formes pour monter directement jusqu'au point de sauvegarde tout en haut. Continuez à monter, mais prenez garde à la momie qui va débouler, car celle-ci pourrait

OBELISK N° 14

bien vous faire tomber. N'entrez pas dans la pièce de droite mais actionnez le levier sur votre droite à côté des piliers *(OBELISK n° 07)*. Avancez un peu pour récupérer les items juste en dessous *(OBELISK n° 08)*. Remontez et longez les colonnes de façon à vous retrouver dans l'axe de la colonne centrale *(OBELISK n° 09)*. Faites un saut avec élan pour récupérer un Small Medi Pack et des Uzi Clips. Vous venez de découvrir un passage secret. Vous trouverez un autre passage secret en sautant avec élan en direction de la statue grise *(OBELISK n° 19 et OBELISK n° 20)*. Vous trouverez à cet endroit un Large Medi Pack et des Uzi Clips. Passez par la corniche et récupérez l'Ankh. Dirigez-vous ensuite dans la salle sur votre droite *(OBELISK n° 10)*. Descendez en bas, liquidez le fauve, récupérez les Magnum Clips dans la petite galerie et actionnez le levier dans l'un des deux renfoncements. Remontez, prenez au passage les Shotgun Shells qui se trouvent sur la plate-forme à gauche et ressortez de la pièce pour actionner le levier à côté de la grande colonne *(OBELISK n° 11)*. Cela aura pour effet de faire apparaître de nouveaux escaliers dans la pièce d'où vous venez. Montez tout en haut de l'escalier et sautez pour vous accrocher à la fissure sur votre droite *(OBELISK n° 12)*. Dirigez-vous sur la droite et laissez-vous tomber sur la plate-forme. Faites le tour et accrochez-vous avant de vous laisser tomber *(OBELISK n° 13)*. Vous allez entrer dans une pièce ou vous devrez actionner un levier qui fera apparaître des escaliers sur votre droite en sortant de la pièce. Gravissez les escaliers pour accéder à une nouvelle pièce en haut à gauche, en faisant bien attention de ne pas vous faire avoir par la momie. Vous aurez deux leviers à actionner, le premier vous donnera accès au troisième item Seal of Anubis et le deuxième levier vous ouvrira une porte sur la gauche. Vous trouverez un Small Medi Pack derrière la statue bleue. Après avoir récupéré votre troisième item Seal of Anubis, dirigez-vous vers la pièce juste après *(OBELISK n° 14)*. Entrez-y et dirigez-vous sur la gauche. Accrochez-vous à la plate-forme et continuez sur la droite *(OBELISK n° 15)*. Montez sur la plate-forme et si vous regardez bien, vous trouverez un passage secret juste au-dessus de vous *(OBELISK n° 16)*. Vous trouverez un Large Medi Pack et des Magnum Clips en empruntant ce couloir. Si vous continuez, un peu plus loin, vous trouverez des Shotgun Shells. Servez-vous des plates-formes et des fissures *(OBELISK n° 17)* pour atteindre la petite plate-forme à droite de l'entrée *(OBELISK n° 18)*. Sautez en face avec élan si vous ne voulez pas être dégoûté, vous pourrez accéder à la sauvegarde et au dernier item qui vous manque en activant le levier qui se trouve à côté de la sauvegarde. Remontez chercher le quatrième item Scarab et

OBELISK N° 15

OBELISK N° 16

OBELISK N° 17

OBELISK N° 18

OBELISK N° 19

OBELISK N° 20

TOMB RAIDER

SATURN

plongez pour vous glisser dans une ouverture largement éclairée ***(OBELISK n° 05)***. Vous allez ensuite nager dans un long conduit où vous trouverez dans les petits renfoncements des Shotgun Shells, un Small Medi Pack et des Magnum Clips. Vous déboucherez dans une pièce avec une sauvegarde et une momie. Avant d'affronter la momie, récupérez tous les items au fond de l'eau. Après avoir dessoudé la momie, récupérez les Magnum Clips dans le renfoncement à gauche de la petite ouverture. Prenez ensuite cette dernière pour déboucher dans une autre pièce où vous attend une momie. Faites le tour pour récupérer un Large Medi Pack et continuez votre progression pour atterrir dans une pièce qui ne vous est pas inconnue. Retournez à l'emplacement du cube pour récupérer des Shotgun Shells, puis disposez vos items dans les emplacements de la grande colonne. Cette action vous permettra d'ouvrir la grande porte et vous pourrez sortir du niveau.

12 SANCTUARY OF THE SCION : SECRET 1-1

Dès votre arrivée, allez chercher les deux Magnum Clips situés de part et d'autre, puis commencez à monter doucement les marches en préparant vos magnums car deux monstres vont faire leur apparition. Continuez votre route après les avoir éliminés, puis lorsque vous arriverez sur une grande esplanade, laissez-vous glisser sur votre gauche où vous pourrez voir une porte. Lorsque vous serez à côté de celle-ci et

SANCTUARY N° 01

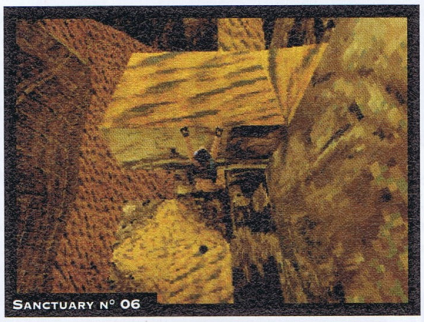
SANCTUARY N° 02

SANCTUARY N° 03

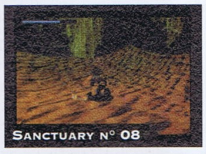
SANCTUARY N° 04

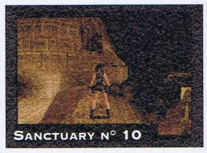
SANCTUARY N° 05

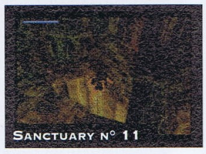
des Magnum Clips, tirez sur le monstre qui va vous rendre visite ***(Sanctuary n° 01)***. Dirigez-vous ensuite sur votre droite et servez-vous des cubes pour monter sur les grandes colonnes. Après la porte crantée, vous trouverez un Small Medi Pack et devrez continuer sur la corniche jusqu'au levier qui se trouve au bout. Ce levier vous ouvrira une porte sur la droite du sphinx.


SANCTUARY N° 06

SANCTUARY N° 07


SANCTUARY N° 08

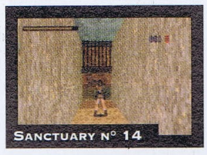

SANCTUARY N° 10


SANCTUARY N° 11

Sur la droite de ce dernier se trouve une petite plate-forme avec un Large Medi Pack ***(Sanctuary n° 02)***. Attendez qu'un monstre volant pointe le bout de son nez avant d'aller chercher cet item. Pour atteindre la plate-forme sautez sans élan et, pour rebrousser chemin, prenez de l'élan avant de sauter. Placez-vous sur la gauche du sphinx pour commencer à escalader la paroi ***(Sanctuary n° 03)***. Lorsque vous serez sur le deuxième cube, vous aurez deux chemins possibles : continuez tout droit ou passez par la plate-forme derrière vous. Je vous conseille d'aller tout droit et de monter le plus haut possible pour atteindre un autre levier qui vous ouvrira la porte à gauche du sphinx, là où vous avez glissé. Placez-vous ensuite dans le recoin pour dégommer le monstre qui va faire son apparition ***(Sanctuary n° 04)***. Sur la gauche du levier, vous pourrez voir une petite plate-forme où se trouvent des Shotgun Shells ***(Sanctuary n° 05)***. Vous allez arriver ensuite sur une plate-forme où vous devrez vous laisser tomber pour atteindre le niveau inférieur ***(Sanctuary n° 06)***. Dirigez-vous vers la sauvegarde derrière vous. Vous pourrez récupérer des Magnum Clips sur une petite plate-forme sur la gauche. Redescendez à hauteur du sphinx et dirigez-vous vers la porte à gauche. Vous allez arriver devant une pente ou vous devrez vous laisser glisser en arrière en vous accrochant au rebord ***(Sanctuary n° 07)***. Vous allez ensuite arriver dans une deuxième pièce où se trouve un bassin, au fond duquel vous dénicherez une Gold Key ***(Sanctuary n° 08)***. Après avoir récupéré la clef, vous devrez monter les marches pour vous retrouver devant un long couloir glissant ***(Sanctuary n° 09)***. Laissez-vous glisser et sautez au dernier moment pour vous accrocher au pont juste en face. Une fois sur le pont, vous pourrez utiliser la Gold Key dans la serrure à droite, ce qui ouvrira la porte du fond. Ne vous précipitez pas à l'intérieur de la pièce car un méchant personnage vous y attend. Placez-vous à bonne distance et tirez-lui dessus lorsqu'il passe devant la porte. Vous allez récupérer un Small Medi Pack, un Ankh et vous pourrez sauvegarder. Retournez maintenant à l'endroit de votre dernière sauvegarde et longez la paroi pour atteindre la deuxième porte que vous avez ouverte tout à l'heure. En entrant dans la pièce, passez sur la droite et poussez le bloc jaune. Faites le tour et procédez de la même façon que dans la pièce précédente pour récupérer votre deuxième Ankh. Lorsque vous ressortirez de la pièce, allez à droite pour récupérer le Large Medi Pack, puis prenez garde au monstre qui vous attend en bas. Vous allez maintenant devoir monter sur la tête du sphinx, et pour cela vous servir du petit cube et vous placer sur la droite ***(Sanctuary n° 10)***. Placez vos deux Ankhs pour ouvrir la porte entre les pattes du sphinx et sauvegardez. Lorsque vous êtes face à la deuxième serrure où est située la

SANCTUARY N° 12

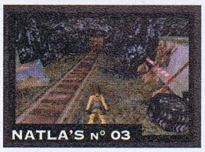
SANCTUARY N° 13


SANCTUARY N° 14

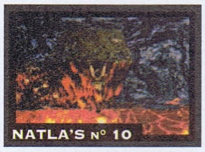
sauvegarde, remontez sur la tête par la droite et placez vous au bord sans tomber. En regardant bien, vous pourrez constater qu'il y des items qui flottent dans le vide. Vous devrez alors effectuer un saut avec élan pour vous retrouver sur une plate-forme invisible ***(Sanctuary n° 15)*** et de cette manière, vous pourrez récupérer les fameux Uzys. C'est certainement le passage secret le plus vicelard qui existe dans ce jeu. Vous allez plonger dans un énorme bassin où vous trouverez pour commencer deux items fort sympathiques ***(Sanctuary n° 11)***. Plongez entre les pattes du sphinx pour trouver une galerie au fond de laquelle se tiennent une porte et un levier peu visible ***(Sanctuary n° 12)***. Vous allez être aspiré pour vous retrouver dans une pièce avec deux colonnes. Servez-vous d'elles pour atteindre la corniche au fond de la pièce. Cette corniche vous conduira vers un petit couloir où vous glisserez pour vous retrouver sur une petite plate-forme avec une sauvegarde que je vous conseille d'utiliser tout de suite avant l'arrivée d'un monstre volant. Comme vous pouvez le constater, le niveau de l'eau a considérablement baissé et vous devrez faire très attention lorsque vous allez amorcer votre descente. Dirigez-vous ensuite vers le levier sur le sphinx de droite ***(Sanctuary n° 13)***. Ce dernier vous ouvrira la porte entre les pattes du sphinx de gauche. Vous allez récupérer un Scarab qui se trouve derrière une grille ***(Sanctuary n° 14)***, mais faites très attention car dès que la grille s'ouvrira, vous serez agressé de tous

les côtés. Cet item vous permettra d'ouvrir la grille de l'autre bord. N'avancez pas trop vite. Lorsque vous aurez ouvert la grille, vous aurez des items à récupérer. Accrochez-vous à la lucarne pour déboucher dans une grande salle où vous attend un gangster planqué sur votre droite. Après avoir liquidé le bandit, dirigez-vous vers le couloir de droite pour récupérer le troisième item de Scion.

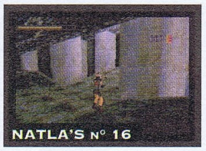
13 NATLA'S MINES : SECRET 3-3



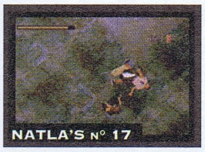
Ne soyez pas surpris si vous n'avez plus aucune arme, c'est normal. Dans un premier temps, vous allez passer sous la cascade et accéder à une ouverture. Suivez le couloir et dans le premier renfoncement, activez le levier sur votre gauche. Rebroussez chemin puis montez sur la berge où se trouve le bateau, puis dirigez-vous dans le couloir sur la droite pour déboucher dans une petite salle. Vous allez voir une caisse marron que vous devrez tirer pour découvrir un passage au fond duquel il y a un levier *(NATLA'S n° 01)*. Repassez sous la cascade et vous arriverez à un endroit ou vous devrez faire un saut en diagonale avec élan *(NATLA'S n° 02)*. Après une petite balade, vous allez vous retrouver à cet endroit *(NATLA'S n° 03)*. Avancez jusqu'à la porte et celle-ci s'ouvrira toute seule. Vous allez débarquer dans une petite galerie avec une voie ferrée. Le but de la manœuvre consiste à vous avancer le plus près possible de la deuxième barrière afin de faire passer le rocher devant vous, puis à reculer pour vous placer au bord du trou. Courez et appuyez sur le bouton de saut pour passer au-dessus de la barrière et du trou. Faites de même pour les autres barrières jusqu'à ce que vous puissiez sauter sur la corniche de droite. Ne vous arrêtez pas de courir et engouffrez-vous dans le petit couloir au fond à droite avant que le rocher ne vous écrase. Vous allez trouver le premier des trois fusibles juste avant votre première sauvegarde *(NATLA'S n° 04)*. Faites gaffe de ne pas vous faire écraser par les rochers juste après la sauvegarde. Continuez votre chemin puis remontez sur la corniche et dirigez-vous vers la droite pour accéder à une galerie qui vous ramènera dans la pièce précédente. Vous allez voir une caisse marron que vous devrez tirer pour monter sur le toit de la baraque en face *(NATLA'S n° 05)*. Ne vous faites pas avoir par la dalle qui va se dérober sous vos pieds, puis descendez pour



emprunter la galerie où se trouve un levier dans un renfoncement. Ce levier vous permettra de faire bouger le bateau. Retournez dans la salle au bateau, puis sautez avec élan pour monter sur celui-ci *(NATLA'S n° 06)*. Une fois sur le bateau, sautez sur la droite et passez derrière les caisses pour arriver dans une salle avec des cubes marqués Natla. Récupérez les Magnum Clips à gauche de la caisse grise, puis tirez cette dernière et poussez-la sur la gauche. Tirez la deuxième caisse grise de façon à libérer le passage et ainsi accéder au levier situé au fond. Ce levier vous permettra de dégager la galerie dans la pièce où vous avez actionné votre second levier. Une fois dans cette galerie, vous pousserez une caisse grise deux fois, puis vous monterez dessus pour accéder à une ouverture juste au-dessus. Vous trouverez des Uzi Clips et un levier qui vous ouvrira la porte à côté du tapis roulant. Après cet intermède, poursuivez votre chemin pour déboucher dans une grande salle. Marchez jusqu'au Fusible par terre, ramassez-le et rebroussez chemin afin de ne pas attirer l'attention de l'homme caché derrière les colonnes car vous n'avez toujours pas d'arme. Repassez par la cascade puis revenez dans la pièce aux baraques. Passez par la galerie sur votre gauche lorsque vous entrez cette pièce *(NATLA'S n° 07)*. Cette galerie vous emmènera dans une pièce où se trouve le tapis roulant sur lequel est posé le dernier Fusible. Dirigez-vous sur la gauche pour activer le levier qui remettra en marche le tapis roulant et, de cette façon, vous pourrez récupérer le troisième et dernier Fusible. Allez mettre en place vos trois Fusibles pour faire descendre la baraque où vous pourrez récupérer des pistolets. Montez sur le toit de la baraque et sautez dans l'ouverture du mur. Cette galerie vous ramènera dans la pièce où se trouve la cascade, mais surtout sur le point de sauvegarde. Mais avant ça, vous trouverez en hauteur un passage secret un tout petit peu après l'entrée du couloir, sur votre droite. Lorsque vous atteindrez le couloir, vous verrez une porte en bois derrière laquelle se trouve une pente avec un trou qui pourrait vous être fatal. Laissez-vous glisser en arrière en vous raccrochant, puis faites un saut périlleux arrière pour faire apparaître une planche sous vos pieds. Il ne vous restera plus qu'à monter dans l'ouverture située au-dessus pour découvrir votre passage secret. Retournez dans la salle où vous avez trouvé votre deuxième Fusible pour dégommer l'homme qui vous



attend depuis un bon moment déjà. Faites très attention où vous mettez les pieds et lorsque vous aurez buté votre ennemi, récupérez les Magnums qu'il détient *(NATLA'S n° 08)*. Vous devez maintenant descendre sur la petite plate-forme à la sauvegarde, juste en bas *(NATLA'S n° 09)*. Après avoir sauvegardé, descendez sur la plate-forme juste en dessous en vous accrochant *(NATLA'S n° 10)*. Servez-vous des fissures et des plates-formes pour faire le tour de la fosse, jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant ces plates-formes *(NATLA'S n° 11)*. Vous allez vous retrouver dans une galerie dans laquelle vous devrez sauter sur des colonnes pour arriver à l'autre bout. Vous devrez sauter sur celles qui sont le moins en pente *(NATLA'S n° 12)*. Lorsque vous serez sur la troisième colonne, vous trouverez un passage secret sur la droite *(NATLA'S n° 13)*. Vous allez voir une caisse que vous devrez tout de suite pousser si vous ne voulez pas vous faire écraser par le rocher arrivant sur la gauche. En fouillant bien, vous allez trouver le fusil à pompe, des Uzi Clips et des Large Medi Packs. En continuant votre progression, vous allez arriver dans un salle qui contient des caisses de TNT. Prenez celle qui est en mauvais état dans le fond à droite et amenez-la dans la pièce voisine *(NATLA'S n° 14)*. Vous allez trouver une sauvegarde qui sera la bienvenue, puis arriver devant un trou pas très sympathique *(NATLA'S n° 15)*. Sautez sur le côté, puis, lorsque le rocher sera passé, sautez de l'autre côté. Vous allez ensuite déboucher dans une salle que vous connaissez déjà. Empruntez la corniche jusqu'au levier et, lorsque vous l'actionnerez, vous verrez une légère vibration de l'écran. Vous venez de faire exploser la caisse de TNT que vous avez déplacée. Revenez à l'endroit où vous avez déplacé la caisse et dirigez-vous vers la gauche. Vous allez débarquer dans une salle où un mec en skate-board va vous agresser *(NATLA'S n° 16)*. Ne restez pas statique et tirez-lui dessus sans arrêt. Lorsque vous l'aurez refroidi, récupérez les Uzis qu'il détient si vous ne les avez pas encore *(NATLA'S n° 17)*. Récupérez les Uzi Clips dans cette salle puis plongez dans le petit trou d'eau (NATLA'S n° 18). Dirigez-vous directement vers la porte qui s'ouvrira toute seule et vous entendrez la musique qui vous indique que vous venez de découvrir un passage secret. Vous trouverez dans cette



TOMB RAIDER

SATURN

pièce des Uzi Clips, un Small Medi Pack et un Large Medi Pack. Dirigez-vous maintenant vers le couloir au fond de la pièce principale. Vous allez déboucher dans une pièce en pente où vous devrez avancer très lentement. Évitez les trois boules qui vont descendre, puis prenez garde à celle qui va débouler par l'ouverture au fond à gauche. Vous allez arriver dans une salle ou vous devrez atteindre l'ouverture située tout en haut en vous servant des plates-formes *(NATLA'S n° 19)*. Lorsque vous serez arrivé tout en haut, vous devrez pousser deux fois un carré marron pour vous ouvrir un passage *(NATLA'S n° 20)*. Continuez votre chemin jusqu'à ce que vous tombiez sur un cube que vous devrez tirer. Lorsque vous l'aurez tiré, revenez à l'endroit où vous avez poussé votre premier cube et repoussez-le une dernière fois pour découvrir un nouveau passage *(NATLA'S n° 21)*. Après avoir sauvegardé et actionné la manette, remontez au niveau supérieur pour emprunter le nouveau passage. Vous allez devoir pousser un cube puis actionner un levier dans un renfoncement, qui vous permettra d'accéder à la pièce derrière la sauvegarde. En entrant dans cette pièce, vous devrez vous débarrasser d'un vilain personnage qui détient le fusil à pompe, au cas où il vous ferait défaut. Servez-vous des trous dans la pyramide pour aller le plus haut possible, puis sautez vers la gauche et en glissant, vous atteindrez une ouverture sur le côté *(NATLA'S n° 22)*. Vous trouverez un levier qui vous ouvrira la porte de la baraque de gauche en entrant dans cette salle. Vous y trouverez la Pyramid Key *(NATLA'S n° 23)*. Il ne vous reste plus qu'à sortir du niveau.

NATLA'S N° 21

NATLA'S N° 22

NATLA'S N° 23

NATLA'S N° 24

14 ATLANTIS : SECRET 3-3

Marchez tranquillement et n'entrez pas tout de suite dans la salle. Ramassez d'abord les Uzi Clips au sol puis, lorsque vous avancerez, une des boules de gauche va exploser et libérer un monstre. Sortez votre Uzi et ne soyez pas statique. Avancez sur la droite et prenez garde à la boule qui va exploser *(ATLANTIS n° 01)*. Contournez le trou par la droite en longeant les boules, puis vous verrez des Uzi Clips devant la porte. Lorsque vous avancerez, la boule qui se trouve en face va exploser. Tirez en reculant pour tuer le monstre, puis avancez tout droit pour ouvrir la porte en face. Vous trouverez des Shotgun Shells à l'étage au-dessus, puis un levier dans le renfoncement de droite, qui vous ouvrira une porte toujours sur votre droite. Vous trouverez un autre levier qui ouvre une porte au même niveau. Attention ! car deux nouvelles boules vont exploser. Vous pourrez récupérer un Small Medi Pack dans le renfoncement au bout de la pièce. Passez par la porte que vous avez ouverte, descendez les marches et actionnez le levier pour ouvrir la porte centrale qui vous permettra de sortir de cette pièce. Traversez le petit couloir pour vous retrouver sur une petite plate-forme *(ATLANTIS n° 02)*. Liquidez le monstre volant qui plane au-dessus de vous, puis sautez en arrière en vous accrochant pour trouver un passage secret juste en dessous de cette plate-forme où vous pourrez récupérer un Large Medi Pack et des munitions *(ATLANTIS n° 24)*. Vous allez arriver dans une pièce avec des plates-formes plus ou moins transparentes et vous pourrez voir une fissure dans le mur de droite *(ATLANTIS n° 03)*. Pour l'attraper, placez-vous au bord de la plate-forme, puis reculez de deux pas et sautez en appuyant sur le bouton d'action. Lorsque vous êtes accroché, relâchez le bouton d'action et réappuyez tout de suite dessus pour atteindre l'ouverture juste en dessous. Dans cette ouverture, vous trouverez un levier qui ouvre la porte de cette salle et des Uzi Clips. Faites un saut en avant pour

ATLANTIS N° 01

ATLANTIS N° 02

ATLANTIS N° 03

ATLANTIS N° 04

ATLANTIS N° 05

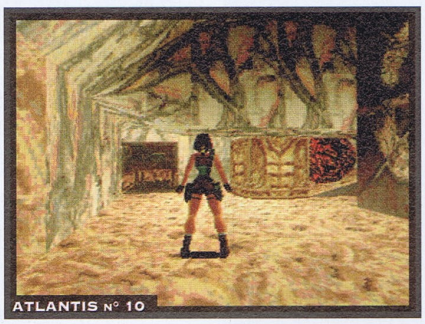
revenir sur la plate-forme transparente et sautez avec élan pour atteindre la porte du fond *(ATLANTIS n° 04)*. Lorsque vous sauterez au-dessus du vide, vous ferez exploser la boule en libérant un monstre. Ne vous en occupez pas et avancez jusqu'au point de sauvegarde. Vous allez débarquer dans une pièce où vous devrez vous placer sur la colonne en face et sauter dans les renfoncements marrons sur la pente *(ATLANTIS n° 05)*. Lorsque que vous serez dans le premier renfoncement, sautez tout de suite dans le renfoncement supérieur de droite pour éviter de vous faire écraser par la boule qui va descendre. Lorsque vous êtes dans le deuxième renfoncement, sautez avec élan pour éviter de vous faire écraser par la deuxième boule. Ne descendez pas tout de suite car vous allez trouver un passage secret en haut à droite. Vous devrez sauter en diagonale dans les petits renfoncements peu visibles *(ATLANTIS n° 06)*. Vous trouverez dans ce passage secret un Large Medi Pack, des Uzi Clips et des Magnum Clips. Descendez la pente jusqu'en bas et sautez avec élan pour atteindre la plate-forme en face

ATLANTIS N° 06

ATLANTIS N° 07

ATLANTIS N° 08

ATLANTIS N° 09


ATLANTIS N° 10

(ATLANTIS n° 07). Sautez avec élan pour vous accrocher aux plates-formes, récupérez un Large Medi Pack au passage, puis engouffrez-vous dans l'ouverture sur la gauche où vous trouverez un levier et des Uzi Clips. Vous devrez ensuite plonger dans le bassin pour activer un levier sous l'eau, celui-ci ouvrant la porte rouge, mais attention ! car celle-ci ne restera pas ouverte indéfiniment. Vous allez débarquer dans une nouvelle pièce où vous devrez sauter avec élan pour vous accrocher à la plate-forme en face *(ATLANTIS n° 08)*. Dirigez-vous vers le point de sauvegarde et sauvegardez pour être tranquille. Vous allez arpenter un petit couloir avec un trou orné de piques pour arriver devant un point d'eau. Vous arriverez dans une pièce sous l'eau, où vous trouverez des Shotgun Shells et un levier qui vous ouvrira la porte. Lorsque vous sortirez de l'eau, ne vous faites pas avoir par la porte coulissante et par le monstre volant. Quand vous serez sur la petite plate-forme, ramassez les Uzi Clips et faites un saut avec élan pour atteindre l'autre ouverture *(ATLANTIS n° 09)*. Après une courte brasse, vous allez vous retrouver dans une salle où se trouvent des leviers et une sauvegarde. Ces leviers vous serviront à ouvrir les trois portes sous l'eau qui vous empêchent de continuer. Attention ! Le levier qui se trouve à droite de la sauvegarde fait exploser une des boules et vous aurez quelques problèmes à vous débarrasser du monstre. Le levier qui se trouve derrière la sauvegarde ouvre la première porte, celui de gauche ouvre la seconde. Vous ouvrirez la troisième porte avec le levier situé à l'opposé, en diagonale. Prenez ensuite la petite montée au centre pour récupérer les Uzi Clips et continuez votre progression. Vous allez trouver une

ouverture sur la droite avec une porte et un levier. Lorsque vous entrerez dans cette pièce, ramassez les Uzi Clips et déplacez le cube de façon à bloquer la boule dans sa descente *(ATLANTIS n° 10)*. Ressortez de la pièce et faites le tour pour repasser dans celle-ci et continuer votre progression. Vous allez vous retrouver sur une petite plate-forme où vous devrez faire attention au monstre volant, puis faites un saut en diagonale pour atteindre l'ouverture sur la droite, dans laquelle se trouve une sauvegarde. Vous allez arriver dans une pièce avec deux boules, que vous devrez faire exploser l'une après l'autre pour éviter d'être

ATLANTIS N° 11

ATLANTIS N° 12

ATLANTIS N° 13

ATLANTIS N° 14

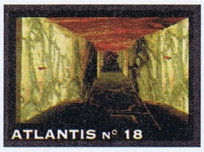
submergé par les deux monstres qui les habitent *(ATLANTIS n° 11)*. Vous devrez ensuite glisser le long de la pente et sauter de manière à vous retrouver sur les zones rouges et pas sur les zones marron qui vous précipiteraient dans les piques. Ramassez tous les items et poursuivez votre chemin pour débouler dans une pièce beaucoup plus grande. Dirigez-vous vers la droite pour ramasser des Uzi Clips et dégommez le monstre volant qui va vous attaquer, puis revenez sur vos pas et faites un saut en diagonale sur la gauche lorsque vous êtes près de l'entrée. Vous allez devoir faire un saut en diagonale sur la droite pour atteindre la petite plate-forme *(ATLANTIS n° 12)*. Débarrassez-vous rapidement du monstre volant puis récupérez les Uzi Clips dans le couloir. Revenez sur la petite plate-forme et sautez avec élan pour atteindre la petite pente marron légèrement sur la gauche *(ATLANTIS n° 13)*. Vous aurez deux monstres à liquider dans le recoin gauche auquel vous tournez le dos, puis vous devrez sauter avec élan pour atteindre l'autre partie de la pièce *(ATLANTIS n° 14)*. Ramassez les Uzi Clips puis actionnez le levier qui ouvrira la porte derrière le cube jaune. Attention à la pente glissante lorsque vous vous dirigerez vers la porte, car un saut avec élan est de rigueur à cet endroit. Passez la porte coulissante et

ATLANTIS N° 15

ATLANTIS N° 16

ATLANTIS N° 17

sautez avec élan dans l'ouverture qui se trouve à droite. Vous trouverez sur votre chemin un Small Medi Pack et des Uzi Clips juste avant de vous retrouver sur une petite plate-forme au-dessus du vide. Vous effectuerez un saut sur la droite où une porte s'ouvrira toute seule, et vous trouverez une sauvegarde juste après. Vous devrez atteindre la plate-forme juste en face de la sauvegarde pour entrer dans l'ouverture sur la gauche. Actionnez un levier qui fera apparaître une colonne sur votre droite *(ATLANTIS n° 15)*. À partir de la colonne centrale *(ATLANTIS n° 16)*, vous pourrez atteindre directement l'ouverture en face. Activez encore un levier qui fera apparaître une nouvelle plate-forme et il ne vous restera plus qu'à atteindre l'ouverture au fond à gauche en vous servant des plates-formes. Vous allez débarquer ensuite dans un long couloir caverneux avec deux monstres à éliminer. Lorsque vous vous en serez débarrassé, ressortez de la pièce et courez pour atteindre un passage secret au fond à droite *(ATLANTIS n° 17)*. Si celui-ci est fermé, ressortez de la pièce et revenez-y en courant. Vous y trouverez un Large Medi Pack, des Uzi Clips et des Shotgun Shells. Vous arriverez dans un couloir où une porte rouge se refermera derrière vous dès que vous l'aurez dépassée. Ne cherchez pas à actionner le levier qui se trouve un peu plus loin sur la droite car c'est un piège. Continuez votre route pour atterrir sur une petite plate-forme. Vous devrez ensuite sauter en diagonale sur la gauche et lorsque vous entrerez dans le couloir, sortez vos armes pour liquider un monstre. Vous allez vous retrouver face à une montée *(ATLANTIS n° 18)* avec une porte coulissante, des jets de flèches de part et d'autre et un rocher au fond. Le rocher commencera à rouler lorsque vous serez sur le troisième carré. Lorsque vous aurez esquivé tous les pièges, vous trouverez une sauvegarde un peu plus loin. À gauche de la sauvegarde, poussez deux fois le cube marron pour passer de l'autre côté. Vous allez vous retrouver face à deux leviers *(ATLANTIS n° 19)*. Activez celui de droite et vous tomberez dans un trou. En vous retournant, vous pourrez constater qu'il y a un trou hérissé de piques devant vous et un rocher un peu plus haut. Pour passer sans problème, sautez en avant et faites tout de suite un saut périlleux arrière. Continuez votre progression et vous trouverez un levier sur la droite après vous être agrippé à une paroi. Ce levier vous ouvrira la porte rouge entre les deux leviers. Vous allez arriver dans une pièce avec des boules et des Uzi Clips à gauche et à droite de l'entrée. Actionnez le levier qui ouvre la porte de droite et vous éliminerez le monstre


ATLANTIS N° 18

ATLANTIS N° 19

ATLANTIS N° 20

ATLANTIS N° 21

ATLANTIS N° 22

ATLANTIS N° 23

ATLANTIS N° 24

qui sortira de la boule. Vous arriverez ensuite dans une vaste salle où vous devrez éliminer deux monstres, mais la chose la plus surprenante est que vous allez rencontrer votre double. La bougresse fera exactement la même chose que vous, alors ne lui tirez surtout pas dessus. Lorsque vous aurez éliminé les deux monstres, arrêtez de tirer puis servez-vous des colonnes pour accéder à l'endroit où se trouve le levier *(ATLANTIS n° 20)*. Actionnez celui-ci, placez-vous le plus vite possible à l'opposé de la pièce pour faire tomber votre double dans le trou et vous pourrez sortir de la pièce *(ATLANTIS n° 21)*. Après avoir traversé un petit couloir, vous allez vous faire agresser par un monstre à cheval, tout de suite sur votre gauche. Avancez jusqu'au bord d'un trou rempli de lave et liquidez le monstre sur la droite. Prenez ensuite la corniche de droite jusqu'au levier que vous devrez actionner pour ouvrir la porte, puis faites le chemin en sens inverse le plus rapidement possible pour actionner le deuxième levier à l'autre bout. Cette manœuvre vous permettra de faire apparaître un pont au-dessus du trou. Toujours sans perdre une seconde, dirigez-vous vers la porte pour débarquer dans une nouvelle salle *(ATLANTIS n° 22)*. Ramassez les Uzi Clips, placez-vous à côté de la machine et appuyez sur le bouton d'action. Maintenant, détendez-vous et regardez bien ce qui va se passer...

15 THE GREAT PYRAMID : SECRET 2-3

Vous allez d'entrée de jeu faire face à un énorme monstre que vous ne devrez en aucun cas laisser vous approcher. Ne vous inquiétez pas, vous allez le détruire sans aucune difficulté. Placez-vous au bord du gouffre, tirez-lui dessus *(PYRAMID n° 01)* et lorsqu'il commencera à se rapprocher de vous, accrochez-vous à la plate-forme et déplacez-vous à l'opposé pour recommencer. N'attendez pas le dernier moment pour vous accrocher, sinon il est possible qu'il arrive à vous attraper. Lorsque vous l'aurez tué, vous pourrez récupérer les Uzi Clips et emprunter la porte qui vient de s'ouvrir. Après une petite séance de toboggan, vous allez passer devant un cube. Descendez et poussez le cube qui se trouve en bas jusqu'à ce que vous trouviez un passage sur la droite. Remontez et poussez le cube, puis montez sur ce dernier pour trouver un passage au-dessus avec une sauvegarde. Juste avant la porte coulissante, vous verrez une dalle friable au sol. Placez-vous au bord de celle-ci et courez pour ne pas vous faire broyer par la porte. Prenez ensuite le premier passage que vous trouverez à droite et poussez le cube qui se trouve au bout. Revenez en arrière et prenez à droite, passez au-dessus du cube, poussez-le à fond et débrouillez-vous pour monter dessus. Lorsque vous y serez, activez une manette qui ouvrira la porte rouge juste derrière vous. Après la traversée d'un petit couloir, vous allez débarquer dans une grande pièce avec des pentes

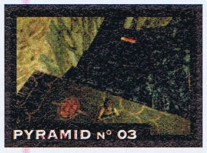
TOMB RAIDER

SATURN

particulièrement glissantes et meurtrières. Pour vous déplacer sur celles-ci, procédez comme dans les niveaux précédents, c'est-à-dire en utilisant les renfoncements *(PYRAMID n° 02)*. Vous trouverez une ouverture au fond à gauche avec un couloir en pente et un rocher. Lorsque vous serez au fond de la pièce, en vous retournant, vous pourrez constater qu'un pont vient d'apparaître à l'entrée de la pièce. Ce pont vous permettra d'atteindre un nouveau passage secret. Placez-vous dos au rocher et reculez jusqu'à ce que vous entendiez ce dernier descendre. Vous n'aurez plus qu'à courir et à vous planquer sur la droite. Procédez de la même manière pour le rocher suivant. Vous allez arriver devant une dalle friable que vous devrez faire tomber sans l'accompagner dans sa chute. Accrochez-vous et laissez-vous tomber pour perdre le moins de vie possible. Sauvegardez et tirez sur la machine pour ouvrir la porte derrière vous. Sortez, sautez tout de suite à droite sans vous préoccuper des monstres et dirigez-vous vers le trou du fond *(PYRAMID n° 03)*. Vous allez atterrir sur une petite plate-forme entourée de lave. Vous devrez sauter avec élan pour vous accrocher à la fissure sur le mur d'en face. Lorsque vous serez accroché, dirigez-vous vers la droite en essayant de ne pas vous faire toucher par les flèches, puis, lorsque vous serez au bout, laissez-vous tomber. Vous allez glisser vers la lave et pour éviter de mourir, vous devrez faire un saut périlleux arrière. Vous allez ensuite arriver dans une salle avec une hache mobile *(PYRAMID n° 04)*. Placez-vous dans l'axe de la hache et descendez doucement en lui tournant le dos, car à un certain moment, un rocher va descendre pour tenter de vous écraser. Placez-vous assez près de la hache puis faites un saut sans élan pour ne pas atterrir dans les piques. Marchez ensuite entre les piques en faisant bien attention de ne pas tomber dans les trous qui vous tendent les bras *(PYRAMID n° 05)*. Ensuite, sautez sur une dalle friable sans vous éterniser dessus pour atteindre une ouverture légèrement sur la droite *(PYRAMID n° 06)*. Vous allez arriver dans une grande salle avec des colonnes glissantes. Sautez sans élan sur le côté gauche pour vous accrocher à une fissure qui vous conduira à un passage secret *(PYRAMID n° 07)*, où vous trouverez trois Large Medi Packs et des Uzi Clips. Pour redescendre, faites un saut en avant sans élan, puis, pratiquement tout de suite, faites un saut périlleux arrière pour vous retrouver juste à côté de la sauvegarde. Juste après cette dernière, vous allez arriver dans un petit couloir avec une hache mobile sur la droite, des dalles friables et un rocher qui ne demande qu'à vous écraser *(PYRAMID n° 08)*. Pour passer sans encombre, vous devrez courir et vous engouffrer dans le passage de droite en essayant de ne pas vous faire toucher par la hache. Vous allez ensuite arriver devant une descente avec un rocher derrière vous et un Small Medi Pack sur le sol. Courez et dirigez-vous tout de suite à droite lorsque vous serez en bas. Vous ramasserez ensuite le Small Medi Pack. Même principe, mais cette fois-ci, vous allez devoir glisser en évitant la hache et sauter au dernier moment sur la plate-forme pour ne pas vous faire écraser par le rocher *(PYRAMID n° 09)*. Pour passer sans problème, descendez lorsque la hache est complètement à gauche ou à droite et sautez lorsque vous entendrez le rocher descendre. Pour traverser la pièce suivante *(PYRAMID n° 10)*, vous devrez vous diriger en courant vers la porte puis sauter lorsque vous serez à mi-parcours pour ne pas vous faire toucher par la lave. Vous trouverez un levier sur la gauche pour ouvrir la porte rouge. Lorsque vous serez dans le couloir, la porte se refermera. Avancez doucement et arrêtez-vous dès que vous verrez un rocher en hauteur *(PYRAMID n° 11)*. Courez sans vous préoccuper du rocher et arrêtez-vous au bord du trou. Faites un saut sans élan et accrochez-vous à la paroi. Le rocher passera au-dessus de vous sans vous toucher. Vous allez maintenant traverser une longue salle au centre de laquelle crépitent des flammes *(PYRAMID n° 12)*. Pour la traverser sans trop de dégâts, passez le plus à gauche des flammes sans vous éterniser. Vous allez débarquer dans une salle qui donne le vertige et qui peut vous être fatale *(PYRAMID n° 13)*. Derrière la hache mobile se trouve une dalle friable et derrière cette dalle, un passage secret. Pour accéder à ce passage secret, placez-vous au bord du précipice puis reculez d'un pas. Faites ensuite un saut en arrière puis courez en appuyant tout de suite sur le bouton de saut. Lorsque vous atterrirez, continuez à courir et maintenez le bouton de saut appuyé, de manière à atteindre l'ouverture qui se trouve en face. Pour ressortir du passage secret *(PYRAMID n° 14)*, vous devrez faire un saut en avant sans élan pour plonger dans le petit bassin en contrebas. En sortant de l'eau, vous trouverez des Uzi Clips et une sauvegarde que je vous conseille vivement d'utiliser. Vous allez retrouver une vieille copine particulièrement coriace qu'il vous faudra tuer deux fois pour être définitivement débarrassé *(PYRAMID n° 15)*. Vous verrez deux petites ouvertures sur le côté *(PYRAMID n° 16)* où vous trouverez un gros paquet d'Uzi Clips. Il va maintenant vous falloir sortir de cette pièce et pour commencer, empruntez la première ouverture du fond *(PYRAMID n° 17)*. Traversez un couloir et sautez avec élan pour atteindre un pylône lorsque vous serez arrivé au bout. Ensuite, sautez sur les autres pylônes pour atteindre l'ouverture en face *(PYRAMID n° 18)*. Toujours le même principe, mais cette fois, mieux vaut ne pas rater votre coup *(PYRAMID n °19)*. Sautez avec élan et accrochez-vous pour atteindre la dernière colonne sous l'ouverture. Lorsque vous arriverez au bout du couloir, accrochez-vous et laissez-vous tomber si vous ne voulez pas avoir de mauvaises surprises. Lorsque vous serez sur le pylône *(PYRAMID n° 20)*, sautez avec élan pour atteindre la petite plate-forme en dessous de l'ouverture. Avancez ensuite sous le dôme et laissez-vous glisser pour sortir de la pyramide *(PYRAMID n° 21)*.

PYRAMID N° 01

PYRAMID N° 02


PYRAMID N° 03

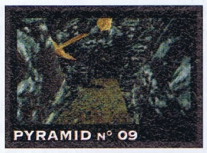
PYRAMID N° 04

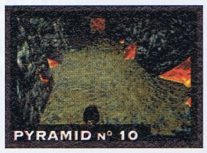
PYRAMID N° 05

PYRAMID N° 06

PYRAMID N° 07

PYRAMID N° 08


PYRAMID N° 09


PYRAMID N° 10

PYRAMID N° 11

PYRAMID N° 12

PYRAMID N° 13

PYRAMID N° 14

PYRAMID N° 15

PYRAMID N° 16

PYRAMID N° 17

PYRAMID N° 18

PYRAMID N° 19

PYRAMID N° 20

PYRAMID N° 21

concours

2 Sega Saturn à Gagner !

EIDOS INTERACTIVE

CRIME WAVE !

envahit votre Saturn !

1er prix : une Saturn,
un jeu Blam MachineHead,
un jeu Olympic Soccer et
un jeu Johnny Bazookatone

2e prix : une Saturn et
un jeu Blam MachineHead

Du 3e au 5e prix : un jeu Blam MachineHead sur Saturn

Du 6e au 9e prix : un jeu Olympic Soccer sur Saturn

Du 10e au 18e prix : un jeu Johnny Bazookatone sur Saturn

Du 18e au 27e prix : une montre Tomb Raider

Du 28e au 47e prix : un poster Crime Wave

questions

1- **Combien peut-on conduire de véhicules dans Crime Wave sur Saturn ?**
a - 6 b - 8 c - 10

2- **Combien y-a-t-il de niveaux dans le jeu Crime Wave ?**
a - 6 b - 8 c - 10

3- **À quel genre de jeux appartient Crime Wave ?**
a - Action b - Aventure c - Plates-formes

4- **Sur quelle console peut-on trouver Crime Wave ?**
a - Game Gear b - Megadrive c - Saturn

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginez un slogan pour le lancement du jeu Crime Wave.

règlement

1) Eidos et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 28 janvier 1997 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres d'Eidos, des sociétés co-organisatrices et de Mega Force.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 15 février 1997.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

bulletin réponse

Concours EIDOS

À remplir et à renvoyer avant le 28 janvier 1997 à Mega Force / Concours EIDOS, 6, Bd du Général Leclerc 92115 CLICHY Cedex . Remplir le bulletin de participation en lettres capitales S.V.P.

Nom ..... *Prénom* .....

Adresse .....

Code postal ..... *Ville* ..... *Pays* .....

Modèle d'ordinateur ou de console ..... *Âge* .....

Réponse 1 : a b c *(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)*

Réponse 2 : a b c *(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)*

Réponse 3 : a b c *(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)*

Réponse 4 : a b c *(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse)*

Réponse question subsidiaire : .....

Astuces ● Codes ● Cheat Modes

Je profite de ces quelques lignes pour vous souhaiter plein de bonnes choses pour la nouvelle année, plein de soluces et un max d'astuces... Les rubriques «En détresse» et «Oldies but goodies» ont provisoirement disparu de nos pages, ceci au profit de la soluce complète de ce jeu formidable qu'est Tomb Raider. À propos de ce hit, l'Astuceman du mois repart avec, puisque c'est le cadeau que lui offre Eidos. Voilà une année qui commence bien pour lui. Si vous aussi, vous voulez gagner de super cadeaux, n'hésitez pas, envoyez-moi toutes, j'ai bien dit toutes, vos astuces à l'adresse suivante :

LOGAN

LES SECRETS DE MEGA FORCE
6, Boulevard du Général Leclerc
92115 CLICHY CEDEX

ALIEN TRILOGY
SATURN

Invincibilité
Entrez le code suivant à l'écran des «Passwords». Validez en vous plaçant sur «Accept». FVNKYG1BBØN

BLACKFIRE
SATURN

Invincible
À l'écran-titre, appuyez sur les boutons suivants et maintenez-les enfoncés suivant l'ordre indiqué : A + B + C. Relâchez maintenant (toujours dans l'ordre) : C - B - A. Puis faites B - A - B - Y, maintenez X enfoncé, appuyez sur ↑, maintenez ↓ enfoncé, relâchez X, puis BAS. Vous entendrez alors «You are in the Wrong Team». Commencez une partie et vous serez invincible.

BLAM!MACHINEHEAD
SATURN

Cheat Modes
Énergie infinie : HMEHM HSD9D MDQFX
Munitions illimitées : HMEHM HSDVD -ONMR
Choix du niveau : KDUDK 9RDKD BSHNM
Mode Fantôme : —GHO STMOD EON—
Activer toutes les astuces : RDS-K KSGDB GD-SR
Désactiver les astuces : ABCDE FGHIJ KLMNO

DAYTONA USA
CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION
SATURN

Mode Mirror
À l'écran de sélection des circuits, appuyez sur : X + Y + Z et validez avec A. Vous ferez ainsi apparaître le mode Mirror.

Jouer avec le Cheval
Si vous voulez jouer avec le cheval à la place de l'une des voitures, gagnez toutes les courses en Mode Hard. Vous gagnerez aussi la voiture Daytona, que l'on récupère à la fin du mode Normal.

Le démarrage canon
Pour démarrer comme une fusée, maintenez fermement les freins et le moteur à environ 6000/7000 tours/min. Attendez que les feux rouges et orange défilent et, juste un peu avant le «Go !» du feu vert, lâchez les freins et accélérez à fond les

ASTUCES-MAN DU MOIS

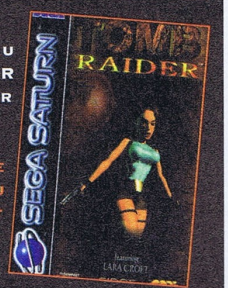
STREET RACER
SATURN

Codes
Silver Cup : TRAFIK
Gold Cup : NEJATI
Platinum Cup : DOUGAL
Super : TURGAY
Avec le code de Platinum Cup, vous pourrez aussi jouer avec Tetanos, le lapin

Nouvelles couleurs
À l'écran du choix du perso, appuyez sur L ou R pour changer la couleur de votre véhicule.

Anthony Rondel (76 Le Havre) gagne un jeu Tomb Raider offert par Eidos.

EIDOS INTERACTIVE



manettes. Vous vous retrouverez très vite à fond de première. C'est pourquoi il faudra être prêt à enchaîner rapidement les vitesses.

EARTHWORM JIM 2

SATURN

Codes

Faites une pause en cours de jeu puis les manipes suivantes :

Énergie infinie : ← A Z Y ↓ A Y ↓
9 vies : Y A → ↓ ↓ A ← →
Pistolet au plasma : C A → → ↑ ↓ ↑ ←
Pistolet trois directionnels : ↓ A ↑ B → → C →
Refaites ces codes dès que vous en avez besoin.

GUARDIAN HEROES

SATURN

Le Debug Mode

Allez dans les options du jeu et placez-vous sur EXIT. Maintenez X + B + Z, appuyez et maintenez ↓ et appuyez immédiatement sur A lorsque vous passerez sur la ligne DIP Switch et relâchez A. Vous verrez trois lignes apparaître en bas de l'écran.

- Enemy Level Disp. vous permettra de voir le niveau de vos adversaires lorsque vous les frapperez.
- Next EXP Disp. vous permettra de voir combien de points d'expérience il vous faut encore avoir avant de changer de niveau.
- Debug vous permettra de mettre en marche le Debug mode du jeu et surtout du mode Story.

Le Test Mode

À l'écran des options, vous verrez que la ligne «Test Mode» est apparue en bas. Cette option vous permettra de voir les sept fins du jeu.

En mode Story

Vous pourrez choisir le stage dans lequel vous voulez commencer, ainsi que le niveau de départ de vos personnages. En cours de jeu, vous pourrez sauter des événements ou des stages en maintenant L et en appuyant sur Start. Vous pouvez aussi revenir en arrière en maintenant L + R et en appuyant sur Start.

En mode Versus

Vous aurez alors la possibilité de jouer avec tous les 45 personnages du jeu, c'est-à-dire tous les héros et les ennemis ainsi que des personnages comme les habitant des villes ou villages.

GUN GRIFFON

SATURN

Saut Infini

↑ → ↓ ← Z START

Vous pourrez sauter autant de fois que vous le voulez.

Munitions infinies pour le canon de 120mm

B B B C START

Seul le canon de 120mm peut avoir les munitions infinies.

Voir la fin

↓ ↑ → A ← START

Allez dans le menu «Main Game» pour voir la fin du jeu.

NBA JAM EXTREME

SATURN

Équipes cachées

Commencez une partie («Start Game») en choisissant d'entrer vos records («Keep Records»), tapez alors les indications suivantes :

Équipe Rookie 1 : SCT Nov 14
Jason Caffey, Randolph Childress,Kevin Garnett, Alan Henderson, Antonio McDyess, Shawn Respert

Équipe Rookie 2 : REG Jan 17
Lawrence Moten, Cherokee Parks, Bryant Reeves, Joe Smith, Kurt Thomas, Ed O'Bannon
Équipe Rookies : BAP Aug 11
Jerry Stackhouse, Gary Trent, Corliss Williamson,Damon Stoudamire, Rasheed Wallace, Antonio McDyess
Équipe All-Star East 1 : LMH Jun 28
Vin Baker, Terrel Brandon, Patrick Ewing, Penny Hardaway, Grant Hill, Juwan Howard
Équipe All-Star East 2 : EST Mar 14
Reggie Miller, Alonzo Mourning, Scottie Pippen, Glen Rice, Juwan Horward, Patrick Ewing
Équipe All-Star West 1 : WST Jul 12
Clyde Drexler, Sean Elliot, Shawn Kemp, Jason Kidd, Karl Malone, John Stockton
Équipe All-Star West 2 : RMC Apr 21
Dikembe Mutombo, Hakeem Olajuwon, Gary Payton, Mitch Richmond, David Robinson, John Stockton
Équipe Smiley : SAL Feb 2
Mr Happy, Ooohhh, Mr Unhappy, Feet Under, Pirate Bill, Doofus Clown
Équipe Sculptured 1 : DJR Jun 8
Dwain Skinner, Dave Ross, Jeff Peters, Daren Smith, Mike Spendlove, Scott Perras
Équipe Sculptured 2 : MMG Sep 16
James Hebdon, Joe Buffigton, Al Mecklenburg,

Garry Rowberry, Lee Smith, Roy Wilkins
Équipe Squid : MAP Mar 26
Todd McMullin, Jane Bradley, Paul Boyle, Lee Phung, Dan Whittington, James House
Équipe Acclaim 1 : DAN Feb 1
Michael Callahan, Melissa Pardike, Jason Greenburg, Jonathan Dansie, Dean Morrell, Chris Hawks
Équipe Acclaim 2 : XTL May 2
Chaos, Striker, Fumungus, Clouseau, Air Dog, Ice Princess
Équipe Celebrity : WAY Sep 30
Junior Seau, John Elway, Frank Thomas, Marv Albert, Newt Gingrich, Samoa
Équipe Super Sports : SWO Jan 1
Cherryl Swoopes, Rebecca Lobo, Carol Blazejowski, Bob Lanier, Air Nick, Gearge Gervin
Équipe Misfit : MSS Oct 26
Daren Smith, Jane Bradley, Scott Perras, Mike Spendlove, Cowboy, Richito
Équipe Invisible : WHO Jan 1
Gary Rowberry, The Brain,Monkey Boy, Howie, Jim Jung, Huh?

Super Codes

Commencez une partie («Start Game») en choisissant d'entrer vos records («Keep Records»), tapez alors les indications qui suivent. Vous entendrez alors un roulement de tambour et pourrez entrer maintenant

vos propres records, ou ceux d'une équipe cachée :
Commencer au Playoffs vs Chicago : PLAYOFFS
Entrez PL, effacer, AY, effacer, OF, effacer, FS
Commencer au Playoffs vs Chicago en menant 2 à 1 : CHEESY
Entrez CH, effacer, EE, effacer, SY
Commencer en Finale vs Boston : FINALS
Entrez FI, effacer, NA, effacer, LS
Grosse tête et petit corps :
À l'écran «Big Heads», faites la manipe suivante :
↑ ↓ ← → ↓ ↑ et sélectionnez «Yes»

SCHTROUMPFS AUTOUR DU MONDE

GAME GEAR + SMS

Codes
Afrique : KLMN
Pôle Nord : BDFG
Asie : SNTM
Amérique du Nord : SMGB
Amérique du Sud : VTFS
Australie : GPSB

SCHTROUMPFS AUTOUR DU MONDE

MEGADRIVE

Codes en Easy avec le Schtroumpf
Niveau 7 :
Schtroumpf Coquet - Grand Schtroumpf - Schtroumpf Coquet - Schtroumpfette
Niveau 13 :
Schtroumpf Coquet - Schtroumpf Costaud - Schtroumpfette - Grand Schtroumpf
Codes en Normal avec le Schtroumpf
Niveau 7 :
Schtroumpf Costaud - Grand Schtroumpf - Schtroumpfette - Schtroumpfette
Niveau 13 :
Schtroumpf Coquet - Grand Schtroumpf - Schtroumpfette - Schtroumpf Coquet
Codes en Difficile avec le Schtroumpf
Niveau 7 :
Schtroumpfette - Schtroumpfette - Grand Schtroumpf - Schtroumpf Coquet
Niveau 13 :
Grand Schtroumpf - Schtroumpf Coquet - Schtroumpf Coquet - Schtroumpf Coquet

Codes en Easy avec la Schtroumpfette
Niveau 7 :
Schtroumpf Costaud - Grand Schtroumpf - Grand Schtroumpf - Schtroumpfette
Niveau 13 :
Schtroumpf Costaud - Schtroumpfette - Schtroumpf Costaud - Schtroumpf Costaud
Codes en Normal avec la Schtroumpfette
Niveau 7 :
Schtroumpfette - Grand Schtroumpf - Schtroumpf Costaud - Grand Schtroumpf
Niveau 13 :
Schtroumpf Costaud - Schtroumpf Costaud - Schtroumpf Coquet - Schtroumpf Coquet
Codes en Difficile avec la Schtroumpfette
Niveau 7 :
Grand Schtroumpf - Schtroumpf Coquet - Schtroumpfette - Schtroumpf Costaud
Niveau 13 :
Grand Schtroumpf - Schtroumpfette - Schtroumpf Costaud - Grand Schtroumpf

STREET FIGHTER ALPHA 2

SATURN

Pour avoir Original Akuma

En mode Arcade, placez-vous sur Akuma, maintenez START et faites ↓ ↓→↓ → ↓ ↓ ↓←↓←↓ puis validez avec n'importe quel bouton. Ce Akuma-là est deux à trois fois plus rapide que le normal et, en plus, il fait deux boules de feu en l'air.
Pour le sélectionner en combat à 2 joueurs, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade puis, en mode Versus, maintenez Start sur Ryu et validez avec n'importe quel bouton.

Pour avoir Evil Ryu
En mode Arcade, placez-vous sur Ryu, maintenez Start et faites : DROITE - HAUT - BAS - GAUCHE, puis validez avec n'importe quel bouton. Ce Ryu-là possède le 15 hits de Akuma, ainsi qu'un Dragon Punch plus puissant et un Super Dragon Punch (BAS - Diagonale BAS/DROITE - DROITE - BAS - Diagonale BAS/DROITE - DROITE + A, B ou C).
Pour le sélectionner en combat à 2 joueurs, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade puis en mode Versus maintenez Start sur Ryu et validez avec n'importe quel bouton.

Pour avoir Original Dhalsim
En mode Arcade, placez-vous sur Dhalsim, maintenez Start et faites : GAUCHE - BAS - DROITE - HAUT - A, B ou C.
Ce Dhalsim-là ne possède plus que le Yoga Fire et le Yoga Flame comme coups spéciaux et n'a plus de barre de «Super». Pour le sélectionner en combat à 2 joueurs, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade puis, en mode Versus, de maintenir Start sur Dhalsim et valider avec n'importe quel bouton.

Pour avoir Original Zangief
En mode Arcade placez-vous sur Zangief, maintenez Start et faites : BAS - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - HAUT - HAUT - DROITE - DROITE - DROITE - DROITE - BAS - A, B ou C.
Ce Zangief-là ne possède plus que le Lariat avec les 3 poings et le Spinning Pile Driver comme coups spéciaux et n'a plus de barre de «Super». Pour le sélectionner en combat à 2 joueurs, il vous suffit d'avoir fait le code en mode Arcade puis, en mode Versus, de maintenir Start sur Zangief et de valider avec n'importe quel bouton.

TINTIN AU TIBET

GAME GEAR

Codes
Mode Easy :
Les Yaks :
Yeti - Tintin - Cpt Haddock - Milou - Tchang
Les cavernes :
Cpt Haddock - Tchang - Milou - Tintin - Yeti
Mode Normal :
Les Yaks :
Milou - Tchang - Tintin - Yeti - Cpt Haddock
Les cavernes :
Tchang - Milou - Yeti - Tintin - Cpt Haddock
Mode Difficile :
Les Yaks :
Tintin - Tchang - Milou - Cpt Haddock - Yeti
Les cavernes :
Tchang - Yeti - Tintin - Cpt Haddock - Milou

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

SATURN

Cheat Mode

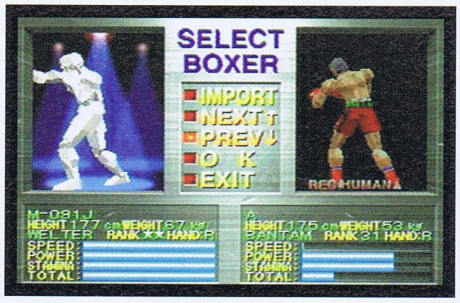
À l'écran des copyrights qui apparaît après «Prepare for Kombat», appuyez successivement sur : C R A Z Y C Y R A X. Vous entendrez alors le rire de Shaoh Kahn, vous

avertissant que la manip a réussi. Maintenant, appuyez sur ↑ à l'écran Mortal Kombat. Vous ferez ainsi apparaître un «?» dans la boîte. Sélectionnez-le et vous pourrez obtenir :

- le mode Freeplay (continues infinis)
- les 3 persos cachés (Mileena, Classic Sub-Zero et Ermac) les matchs en 1 Round
- supprimer le chrono pendant les fatalités.

VICTORY BOXING

SATURN



Nouveaux persos

Si vous battez tous les persos en commençant par le niveau 30 et ceci jusqu'au champion en titre, vous pourrez combattre contre des persos cachés, dont un kangourou aux coups de poing dévastateurs.

VIRTUA COP 2

SATURN

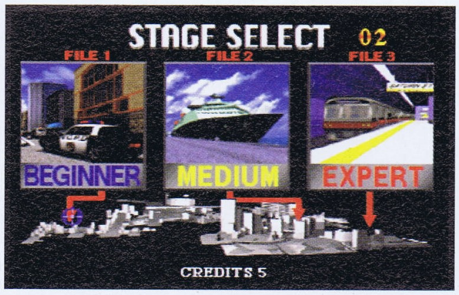
Boss du niveau 1

À l'écran du choix du niveau, placez votre viseur sur la pointe de la flèche du 1er niveau («Beginner») et tirez

jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Vous pourrez ainsi accéder directement au niveau 4 («Stop the Airship Bomb»), où vous devrez affronter le Boss du niveau Easy.

Virtua Cop Kids

Faites 58 parties et vous aurez droit à une nouvelle option : le Virtua Cop Kids, vous permettant de jouer avec des persos rajeunis, comme dans Virtua Fighter Kids.



VIRTUA FIGHTER 2

MEGADRIVE

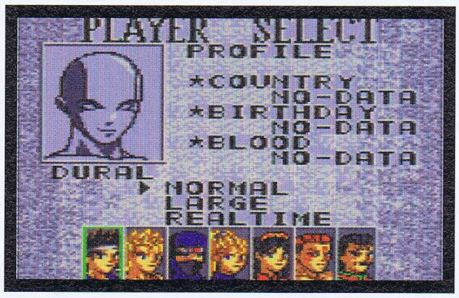
Jouer avec le Boss

Si vous voulez jouer avec DURAL, le Boss de fin, voici la manipe à suivre : à l'écran du choix du perso, positionnez-vous sur Akira et appuyez sur : GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE.

En Mode Versus, si le 2e joueur veut aussi jouer avec DURAL, il doit se positionner sur Jacky et appuyez sur : DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE.

VIRTUA FIGHTER ANIMATION

GAME GEAR



Jouer avec le Boss

Si vous voulez jouer avec DURAL, le Boss de fin, voici la manipe à suivre : à l'écran du choix du perso en mode «Vs Com», positionnez-vous sur Akira et appuyez simultanément sur : START + 1 + 2.

VIRTUA FIGHTER KIDS

SATURN

Special Dural

Faites le code pour jouer avec Dural (à l'écran du choix des persos, appuyez sur BAS - HAUT - DROITE - A + GAUCHE en même temps), puis maintenez C pendant toute la durée du chargement. Commencez à combattre et vous verrez que Dural utilise sa tête comme bocal à poisson rouge.

À la Tekken

Choisissez n'importe quel combattant et maintenez L enfoncé pendant toute la durée du chargement. Vous aurez ainsi une nouvelle vue du combat, une fois que celui-ci aura commencé : votre personnage sera représenté en fil de fer et vous verrez donc votre adversaire de face et non plus de profil.

WIPE OUT

SATURN

Nouvelle course

Ce code vous permet d'accéder directement au circuit «Firestar», et ceci sans avoir à terminer le jeu. Placez-vous sur «Options» et appuyez dans l'ordre sur les boutons suivants : L + R + B + Z + X + HAUT.

Vous entendrez une digit' vocale, vous confirmant que le code est activé. Commencez une partie en Single Race sans attendre !

Nouvelle classe

Ce code vous permet d'accéder directement à la Rapier Class et ceci sans avoir à terminer le jeu. Placez-vous sur «Start Race» et appuyez dans l'ordre sur les boutons suivants : A + B + C + Z + GAUCHE.

Vous entendrez une digit' vocale vous confirmant que le code est activé. Commencez une partie sans attendre !

SOLUTIONS COMPLÈTES
PLANS • TRUCS • ASTUCES
TOUT POUR FINIR VOS JEUX

index des solutions déjà parues

ADDAM'S FAMILY VALUES N°2-3-4	Megadrive
ADDAM'S FAMILY VALUES N°2-3-4	Super Nintendo
ALIEN TRILOGY N°4	Playstation
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 N°5	Playstation
BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX N°5	Saturn
BUG N°3-4	Saturn
CLOCKWORK KNIGHT N°4	Saturn
CLOCKWORK KNIGHT 2 N°4	Saturn
D N°3	Playstation
D N°3	Saturn
DESTRUCTION DERBY N°3	Playstation
DISCWORLD N°2	Playstation
DONKEY KONG COUNTRY 2 N°3-4	Super Nintendo
DONKEY KONG LAND N°1	Game Boy
DOOM N°2	Playstation
DRAGON BALL Z 22 ULTIME MENACE N°5	Playstation
EARTHWORM JIM 2 N°1-2	Megadrive
EARTHWORM JIM 2 N°1-2	Super Nintendo
GEX N°4	Playstation
GEX N°4	Saturn
GOLDEN AXE THE DUEL N°5	Saturn
LE MANOIR DES AMES PERDUES N°4	Saturn
LOADED N°3	Playstation
MICKEY MOUSE 5 N°3	Game Boy
MORTAL KOMBAT II N°5	Playstation
MORTAL KOMBAT II N°5	Saturn
NIGHT WARRIORS DARKSTALKER'S REVENGE N°5	Saturn
PANZER DRAGOON N°4	Saturn
PANZER DRAGOON ZWEI N°4	Saturn
RAYMAN N°1	Playstation
RAYMAN N°1	Saturn
RIDGE RACER N°4	Playstation
RIDGE RACER REVOLUTION N°4	Playstation
SEGA RALLY N°1	Saturn
STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS ' DREAMS N°5	Playstation
STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS ' DREAMS N°5	Saturn
TEKKEN 2 N°5	Playstation
TOY STORY N°3-4	Megadrive
TOY STORY N°3-4	Super Nintendo
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 N°5	Saturn
UN INDIEN DANS LA VILLE N°2	Game Boy
VIRTUA COP N°3	Saturn
VIRTUA FIGHTER 2 N°2	Saturn
VIRTUA FIGHTER I N°2	Saturn
VIRTUA FIGHTER REMIX N°2	Saturn
VIRTUA HYDLIDE N°4	Saturn
WIPE OUT N°1	Playstation
WORMS N°4	Playstation
WORMS N°4	Saturn
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM™ N°5	Playstation
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM™ N°5	Saturn
YOSHI'S ISLAND N°1-2-3	Super Nintendo

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à CYBER PRESS PUBLISHING • Réassort SOS CONSOLES• 92-98 BOULEVARD Victor Hugo- 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de SOS CONSOLES : **Au prix de 40F l'unité (France-Port compris) / Au prix de 50F l'unité (Étranger-Port compris)**

(à multiplier par le nb. d'ex. commandés)

Nom..... **Prénom**..... **Age**.....

Adresse.....**Code Postal** ..... **Ville**..... **Pays** .....

J'ai une : Saturn ☐ Megadrive ☐ Master System ☐ Mega CD ☐ Game Gear ☐ Playstation ☐ Super Nintendo ☐ Game Boy ☐

N° ☐☐☐☐☐☐ **Je joins un chèque de**.....**F à l'ordre de SOS CONSOLES**

ABONNEZ-VOUS À MEGA FORCE

1 AN
6 numéros pour :
150 F
au lieu de 210 F

- **60F d'économie**
- **La livraison chez vous, en toute tranquillité, pour ne manquer aucun numéro de MEGA FORCE**
- **Le magazine chez vous avant sa sortie en kiosques**
- **Vos P.A. sont prioritaires**

60F d'économie
La livraison chez vous,
Vos PA prioritaires

Vous qui trouvez que les magazines ne se consacrent pas assez à SEGA
ABONNEZ-VOUS À MEGA FORCE

BON D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général Leclerc - 92115 CLICHY.

❑ Oui, je m'abonne à MEGA FORCE pour 1 an (6 Nos), pour 150 F au lieu de 210 F (soit une économie de 60 F). Tarif valable pour la France Métropolitaine. (Etranger : + 60 F soit 210 FF).

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par : ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal

Signature (obligatoire)

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Console(s) : .....

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

Ailleurs & maintenant

Il est possible qu'outre votre Megadrive ou votre Saturn, vous possédiez une autre machine, la Playstation par exemple, ou encore la Nintendo 64, et cette nouvelle rubrique est donc pour vous. Elle vous présentera en tests toutes les nouveautés du mois. Maintenu informé de la sorte, vous ne pourrez plus vous planter dans vos futurs achats, hors Sega. C'est dingue, on pense vraiment à tout chez Mega Force ! Et notamment avec cette nouvelle rubrique Ailleurs et Maintenant.

Ayrton Senna Kart Duel — Playstation

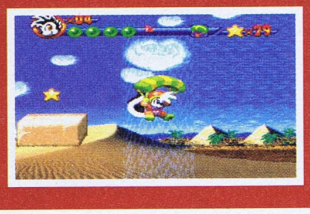
L'éditeur japonais Sunsoft rend hommage au triple champion brésilien à travers son jeu de kart en 3D. Ayrton Senna a beaucoup fait durant sa carrière de pilote pour promouvoir cette discipline, considérée comme l'école des champions. Malheureusement, si l'intention est bonne, la pauvreté de la réalisation technique vient gâcher la fête. Les bugs sont en effet légion et donnent l'amer sentiment que le jeu a été bâclé. Dommage !

Pascal Geille

• GENRE : SIMULATION DE KART •
• EDITEUR : SUNSOFT •
• NOTE : 2/5 •

Coolies Kanku — Playstation Japonaise

Si on voulait être méchant, on pourrait dire que sur Megadrive, on a déjà vu beaucoup mieux ! Coolies Kanku est un jeu de plates-formes archi traditionnel dans lequel vous incarnez un putois. Votre arme : le pet, classe, hein ?! Tout en 2D, le jeu vous emmène visiter une succession d'îles divisées en plusieurs niveaux. Le dernier vous mettant aux prises avec un boss. Facile, un peu répétitif et totalement éculé, Coolies Kanku n'est marrant que grâce aux transformations du perso. En effet, selon les niveaux, il pourra faire du parapente, du roller, creuser des galeries, etc. Rien de bien passionnant donc. Un jeu indigne d'une 32 bits qui, à la limite, plaira aux plus petits, et encore…



Kharmo

• GENRE : PLATES-FORMES •
• ÉDITEUR : VISIT. •
• NOTE : 1/5 •

Ils sont là, ma

Hulk PLAYSTATION

La Playstation accueille Hulk, un sacré risque quand on connaît le bonhomme ! Ce jeu d'action vous place dans un univers tridimensionnel dans lequel le but est simplement de trouver la sortie de chaque niveau, tout cela étant masqué derrière un scénario «plus mytho, tu meurs». Techniquement, c'est moche, mal animé et le décor du fond, masqué par du noir, apparaît d'un coup dès qu'on s'approche. Avec sa vue vaguement du dessus, on aurait pu croire que Hulk allait donner dans le Loaded, mais en fait, il ne s'agit tout au plus que d'un Loaded du pauvre. Le perso ne possède que peu de coups et quelques «spéciaux» qui ne sortent que si la jauge d'énergie le permet.

Kharmo

• GENRE : ACTION •
• ÉDITEUR : EIDOS •
• NOTE : 2/5 •

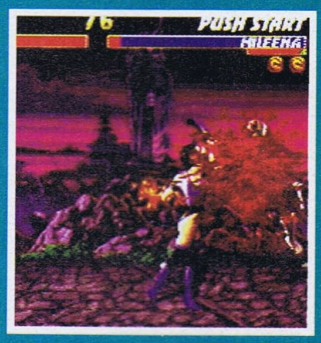
Mortal Kombat Trilogy

NINTENDO 64 AMÉRICAINE

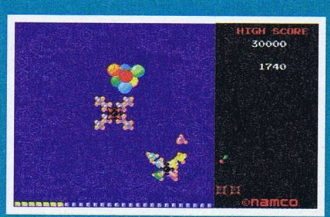
Après Mortal Kombat 1, 2 et 3, la Saturn avait eu Ultimate Mortal Kombat. Depuis peu, c'est la Playstation qui s'est offert un Mortal Kombat Trilogy, qui débarque maintenant sur la N 64 américaine. Un volet qui ressemble fort à une compil puisque vous y trouverez pratiquement tous les persos qui ont défilé dans les versions précédentes. Au total : 26 combattants, sans compter ceux cachés. Côté modes de jeu, vous pourrez jouer contre la machine ou à 2 dans des matches 2 contre 2, 3 contre 3 ou dans un tournoi à 8 personnages. Pour le reste, c'est du Mortal Kombat pur et dur avec du sang, une jouabilité qui reste inchangée et les célèbres Fatalités, Babalités, Brutalités, les Kombats Kodes et tout le tralala... Le passage sur 64 bits a bien sûr rendu le jeu encore plus proche de l'arcade, notamment en ce qui concerne des effets sonores, particulièrement efficaces. Les adeptes de la saga vont être comblés car, si le jeu n'a pas réellement évolué, cette version est la meilleure et la plus riche jamais sortie.

Kharmo

• GENRE : COMBATS GORES • ÉDITEUR : WILLIAMS • NOTE : 4/5 •



Namco Museum Volume 3 PLAYSTATION



Namco continue dans la foulée de ses rééditions et nous sort le troisième volume de ses mémoires vidéo-ludiques. On retrouve dans ce CD-Rom six jeux d'arcade, qui ont connu leur heure de gloire au début des années 80 : The Tower of Druaga, Phozon, Pole Position 2, Galaxian, Ms. Pac Man et Dig Dug. Ceux qui n'ont jamais joué à ces jeux en arcade leur trouveront peu d'intérêt, les autres les retouveront avec plaisir dans leur forme originelle. C'est une question d'âge, en quelque sorte !...

Pascal Geille

• GENRE : ARCADE DES ANNÉES 80 •
• ÉDITEUR : NAMCO • NOTE : 3/5 •

is pas sur Sega

Ailleurs maintenant &

Ils sont là, mais pas sur Sega

Pegasus Prime

PLAYSTATION

Vous incarnez G. Blackwood, un agent très spécial chargé de surveiller l'intégrité du Temps. Cette mission un peu particulière est rendue nécessaire par le Pegasus, une machine à remonter le temps qui attire bien des convoitises, notamment celle d'extraterrestres qui ne sont pas aussi amicaux qu'ils en ont l'air... Pegasus Prime est un jeu d'aventure entièrement réalisé en images de synthèse, c'est beau mais c'est lent ! Heureusement, le scénario est bien ficelé et les missions ne sont pas trop linéaires puisqu'il est possible de les choisir dans l'ordre qu'il vous plaît. Un jeu d'aventure assez facile, qui s'adresse en particulier aux débutants.

Pascal Geille

• GENRE : AVENTURE •
• ÉDITEUR : ACCLAIM •
• NOTE : 2/5 •

NBA Live 97

PLAYSTATION

Génial, tout simplement génial ! Avec NBA Live 97, Electronics Arts Sports nous livre là un excellent jeu de basket, franchement orienté simulation. Toutes les règles sont respectées, les mouvements des joueurs ainsi que leur physique sont réalistes et vous aurez à gérer certains points comme les remplacements quand vos joueurs sont fatigués. EA a également pensé à ceux qui n'apprécient pas plus que ça les simus' et a intégré un mode "arcade" très souple. Les mitigés pourront «customiser» les matches en intégrant les règles qu'ils veulent conserver. Techniquement, c'est de l'excellente 3D, très lisible, et la jouabilité comme la maniabilité sont parfaites. Une foule d'options sont disponibles comme, par exemple, les caméras, les superbes ralentis réglables à volonté, etc. Du grand basket, du grand NBA Live, du grand EA !

Kharmo

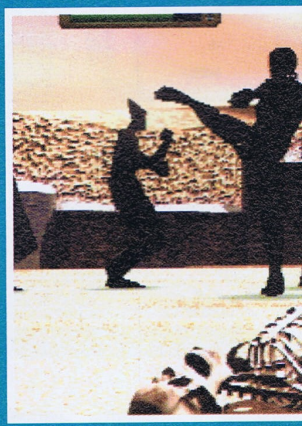
• GENRE : BASKET • ÉDITEUR : EA SPORTS • NOTE : 5/5 •

Perfect Weapon

PLAYSTATION

Pour ceux qui auraient entendu parler de Time Commando sur Playstation ou sur PC, sachez que ce Perfect Weapon est du même acabit. Il s'agit donc d'un Beat'Em All en 3D, dans lequel vous incarnez un maître en arts martiaux qui doit visiter 5 mondes, vastes et très variés. Au programme : de l'exploration, de l'aventure et, bien entendu, de la castagne. Et de la castagne soignée car, dans les phases de combat, la jouabilité aura des faux airs de Tekken, tant par l'aspect visuel des coups que par les manips. De ce côté, pas mal de variété, donc. Dans les phases de recherche, vous pourrez marcher, courir, ramasser des objets ou des items et sauter. Mais dans ces parties, la maniabilité est beaucoup moins bonne que lors des combats. Pour ce qui est de la technique, les graphismes sont magnifiques et l'animation est d'enfer. Les développeurs (ASC Games) ont opté pour un système de caméras fixes qui changent en fonction de votre position à l'écran et qui permettent de revenir en arrière dans le niveau, pour une plus grande liberté de mouvements. Dommage qu'il y ait un peu trop de bugs de collision, sinon ce serait nickel. Bref, Perfect Weapon est excellent, long, difficile et l'aventure est intéressante. Somme toute, un jeu qui tient en haleine et dont l'ambiance géniale est parfaitement soutenue par une bande-son super. Vivement qu'il débarque sur Saturn...

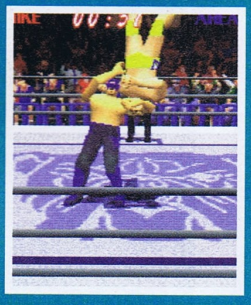
Kharmo



• GENRE : ACTION • ÉDITEUR : ASC •
• NOTE : 4/5 •

Power Move Pro Wrestling

PLAYSTATION



Pour la première fois, et de façon officielle, la Playstation propose un jeu de catch en 3D, "made in" Activision. Choisissez l'un des 12 persos au menu, un ring parmi les 4 disponibles et apprêtez-vous à tordre le coup de votre adversaire (qu'il soit dirigé par la machine ou par un pote), en lui faisant des clefs, des souplesses, des projections, ou en lui bourrinant tout simplement la face. On trouve dans Power Move une intéressante variété de coups mais le nombre de ces derniers est un peu limité. Les options proposent de jouer en match "amical", en tournoi, en ligue ou en championnat, et en cours de match, vous pourrez changer de caméras (il y en a 4) sans faire de pause. Power Move offre une très bonne et très fine définition d'image, mais on déplorera une modélisation un peu approximative et l'absence de textures. Dans l'ensemble, ce titre est sympa mais manque singulièrement de "patate" pour que l'on puisse s'enthousiasmer plus que ça.

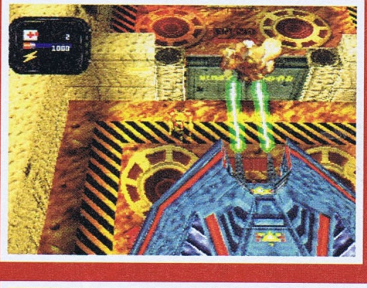
Kharmo

• GENRE : CATCH • ÉDITEUR : ACTIVISION • NOTE : 2/5 •

Reloaded

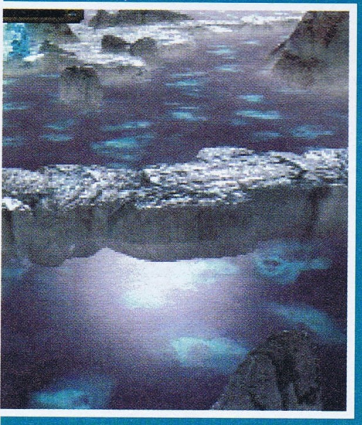
PLAYSTATION

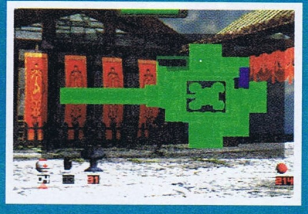
Reloaded, la suite de Loaded fraîchement débarqué sur Saturn, sort sur Playstation. Le premier épisode avait enchanté les bourrins comme moi, avec une débauche d'effets techniques et d'explosions dans tous les sens. Reloaded, lui, se veut plus tactique, avec des missions à remplir un peu plus finement. Mais le résultat, c'est qu'au bout du compte, ça pète moins et le jeu est plus mou. Techniquement, les similitudes avec Loaded sont nombreuses, trop nombreuses. Hormis la caméra qui offre une vue moins "verticale" et de nouvelles cartes, on a le sentiment que peu de choses ont changé. La vraie nouveauté vient de la disparition de 2 anciens personnages, remplacés par 2 nouveaux. Au final, Reloaded déçoit un peu en raison d'un manque d'action. Heureusement, certains aspects allècheront les fans, comme une petite séquence d'intro pour chacun des personnages, la possibilité de découvrir 2 persos cachés et un Boss de fin qui réserve une surprise.

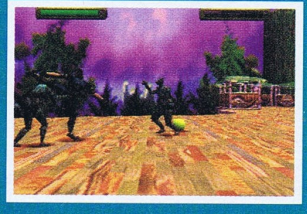


Kharmo

• GENRE : ACTION •
• ÉDITEUR : GREMLIN •
• NOTE : 3/5 •







Ailleurs & maintenant

Ils sont là, mais pas sur Sega

Shadows of the Empire

Nintendo 64 américaine

L'un des jeux les plus attendus en cette fin d'année est enfin disponible aux USA et au Japon depuis quelques semaines, je veux bien sûr parler du premier produit de Lucas Arts sur N 64 : Shadows of the Empire. Et je dois dire que nous ne sommes pas déçus, bien que les 10 niveaux ne soient pas de qualité homogène. Vous incarnez Dash Rendar, un mercenaire pourchassé par l'empire. Vous commencez votre aventure aux commandes d'un vaisseau volant au ras du sol sur la planète Hoth, puis on "enquille" sur un niveau à la manière de Doom et là, la claque ! C'est beau, fluide, bien animé et tout et tout… Toutes les scènes les plus fortes de la trilogie se retrouvent dans le jeu : combats spatiaux contre les Tie-Fighters, course en ladspeeder, etc. Enfin, la cerise sur le gâteau : la bande-son est démente, avec des bruitages directement tirés du film. Un vrai régal pour les fans !

Pascal Geille

• Genre : Aventure / Action • Éditeur : Lucas Arts • Note : 4/5 •

St Andrew Old Course

Nintendo 64 Japonaise

La première simulation de golf sur la Nintendo 64 n'est pas une franche réussite ! Les graphismes ne sont pas à la hauteur de ce que l'on peut attendre sur une telle machine, et la jouabilité, notamment lors du Putt, est des plus délicates. L'utilisation du petit joystick analogique requiert en effet un dosage millimétrique. Les musiques et les bruitages ridicules donnent vite envie de réduire le son de la télé, c'est vrai quoi, le golf est un sport qui exige le calme ! Bref, St Andrew Old Course ne s'adresse qu'aux inconditionnels qui possèdent une Nintendo 64. Avouez qu'en France, on doit les compter sur les doigts d'une main !

Pascal Geille

• Genre : Simulation de Golf • Éditeur : Seta • Note : 1/5 •

Warhammer

Playstation

Warhammer est un Wargame dans lequel vous dirigez vos troupes de mercenaires sur un terrain repésenté en 3D. L'originalité de ce jeu, en dehors de son aspect stratégique en temps réel, est qu'il existe une histoire qui sert de toile de fond dans un univers d'Heroic Fantasy. Les créatures démoniaques et la magie noire font donc partie de votre quotidien. Le but ultime de tout cela, en tant que mercenaire, est de gagner le plus d'argent possible. Il faut donc gérer votre carrière comme un businessman et un guerrier. Le problème de Warhammer, malgré toutes ses qualités sur le papier, vient de son ergonomie. Il est en effet pratiquement injouable avec le paddle, la souris étant plus adéquate. De plus, l'intelligence artificielle de vos hommes fait qu'ils ne vous obéiront pas toujours avec la discipline exigée...

Pascal Geille

• Genre : Wargame •
• Éditeur : Mindscape •
• Note : 3/5 •

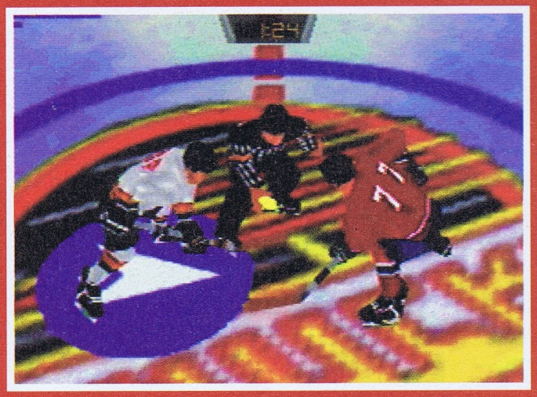
Super Football Champ — Playstation Japonaise

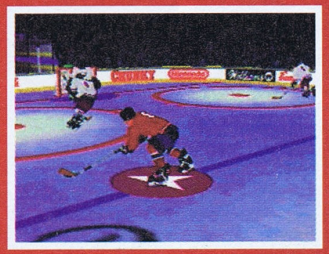
Ce jeu de foot nous vient tout droit du Japon, une nouvelle peu rassurante quand on sait à quel point les Japonais "débarquent" en matière de ballon rond. Super Football Champ est un titre axé arcade en 3D. Hélas, cette 3D est assez pitoyable : la modélisation des joueurs laisse croire qu'ils ont été taillés à la hache, et je ne parle pas de l'animation. En revanche, le jeu est plutôt rapide (bien qu'il y ait un temps de réponse de la part des joueurs) et relativement maniable. Les options classiques sont là (modes de jeu, etc.) mais certaines manquent cruellement (une seule caméra, pas de ralenti…) et côté clarté, faudra repasser. Bref, si vous aimez le foot, passez votre chemin, que ce soit sur Saturn ou Playstation, il y a beaucoup mieux à voir.

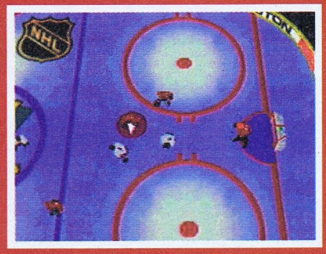
Kharmo

• GENRE : FOOTBALL • ÉDITEUR : TAITO • NOTE : 1/5 •

Wayne Gretzky's 3D Hockey — Nintendo 64 américaine







Bien que le hockey ne soit pas un sport très populaire chez nous, Wayne Gretzky 3D risque de plaire à un large public du fait de sa simplicité en mode arcade. Le mode simulation, quant à lui, remplira de bonheur les fans qui ne manqueraient pour rien au monde un match de la NHL ou de la NHLPA. Bonne nouvelle : nous retrouvons ici toutes les équipes professionnelles nord-américaines, soit 26 équipes au total, de quoi faire ! Le nombre des options, comme à l'accoutumée dans ce genre de jeu, est phénoménal ! Un système de caméras comprend 7 vues différentes, le "replay" exploite à fond les capacités 3D de la console, en permettant de zoomer et de voir les actions sous toutes les coutures. À propos de la 3D, celle-ci est vraiment "aux petits oignons" : fluide, rapide et exempte de bugs d'affichage ! Pour une première tentative, Midway réussit le pari de nous pondre un hockey vif, nerveux, super maniable et, au final, extra fun.

Pascal Geille

• GENRE : SIMULATION DE HOCKEY •
• ÉDITEUR : MIDWAY • NOTE : 4/5 •

annonces

petites annonces

★ MEGADRIVE 32X ★

CONTACT

Département 80

Rech. pos. 32X pour essai avec MD1. Vds jx MD Ecco 2, Jur. Park, MK1, Sonic, Cool Spot + codes MD MS MCD 32X et vds jx M-CD Batman Returns, Sonic CD, Silpheed + Master System. Tél. : 03 22 90 50 43. Écrire à BONHOMME Frédéric, 3 pl. des Marteaux, 80540 OISSY.

VENTE

Département 25

Vds 32X (Ext. mémoire 32 bits) avec 2 jx (Motocross, Doom) + 4 jx MD (Jurassic Park, Mercs, Flash Back, Desert Strike) : 550F. Tél. : 03 81 67 30 22 ap. 18H ou CUENOT Cyril, 19 rue du Tartre, 25500 MONTLEBON.

Département 56

Vds MD + 32X + 2 pads (1 à 6 boutons) + 3 jx 32X (Doom, Star Wars, Metal Head) + 6 jx MD (VR Micro Machine 2, Aladdin, SF2'...) le tout en TBE. Tél. : 02 97 43 17 54.

★ GAME GEAR ★

Département 13

Vds GG + 14 jx (MK1 et 2, NBA JAM, Sonic 1, 2, et 3, Shinobi 1 et 2...) + ad. sect. : 1800F. Écrire à MORUCCI Jerôme, R. Nationale 96 Napollon, 13400 AUBAGNE.

Département 54

Vds GG + 3 jx (Sonic, Donald Duck..) + sac + adapt. entre 800F et 900F. Vds MS + 5 jx (Sonic 2, Mickey Mouse...) + Joystick 550F ou 650F. VAUTHIER Xavier, 45 rue de l'armée Patton à Nancy, tél. : 03 83 28 90 20.

Département 59

Vds GG + adapt. + sacoche + 12 jx : 1350F. Tél. au 03 20 91 06 10 après 18H.

Département 92

Vds 2 GG parfait état + adapt. + loupe + 2 sac rangement + 14 jx (Sonic 2, Sonic Triple Trouble, NBA JAM, Ristar, Wonderboy...) -1200F à négocier. Tél. à Alexis à 18H au 01 47 74 93 85.

Vds GG avec adapt. secteur et adapt. MS/GG jeux Sonic Chaos MS : 60F, Sonic GG : 40F, Arena : 70F, Shinobi 2 : 50F, Primal Rage : 70F ou le tout 650F à déb. (notices et boites) . Tél. à Vivien : 47 90 84 22.

★ MASTER SYSTEM ★

Département 02

Vds 100F Desert Strike, sonic 2, Dead Angle + joystick 70F : Super Monaco GP 2, Jur. Park, Alex Kidd 4, 50F : Super Tennis, Sonic, Enduro Raccer, Shinobi, Xenon 2. Tél. au 03 23 52 50 62 après 17H.

Département 21

Vds jx MS à 50F pce, 70F les 2 (G. Axe, Mickey, Populous, Shinobi, Zillion 2, S. Command). Tél. à Julien : 80 62 30 35.

Département 72

Vds MS + 2 man. + 4 jx (Batman, Ol. Gold, Ghostbusters, Super Monaco GP) : 300F. Tél. : 02 43 93 85 28.

Département 75

Vds Sega Master System avec manettes, pistolet, 9 jx + joystick + adapt. prix : 500F. Tél. : 01 42 05 75 90.

★ MEGA-CD ★

ACHAT

Département 16

Ach. Formula One, Flink CD, EW Jim Special + Sol Feace et sur MD Whip Rush. Écrire à Daniel FAURENT, Rue honoré de Balzac, 16510 Verteuil sur Charente.

VENTE

Département 30

Vds Mega-CD état neuf avec 2 jx et branchements audio adapt. pour MD1 ou 2 : 500F. Tél. : 04 66 81 38 32.

Département 31

Vds L. Enforcer, Pistolet, Sylpheed, M. Mania, NBA JAM, Dune, NHL 94, Surgical Strike : 100F pce (réd. sur lots). Vds MD + 2 jx : 200F. Tél. à Cédric : 05 61 49 72 08.

Département 50

Vds M-CD 2 + EW Jim + Tomcat Alley + Silpheed + Road Avenger : 600F, 32X + Starwars + Virtua Racing : 400F. Tél. : 02 33 71 11 17 aux HR.

Département 93

Vds Mega-CD 2 + 6 jeux (Dune, Final Fight, Night Trap, Star Wars, FIFA Soccer, Road Avenger) prix : 990F. Tél. au 01 43 88 14 79 ou au 01 43 32 36 37 à Eric.

★ MEGADRIVE ★

CONTACT

Département 28

Ech. ou vds sur MD Power Monger contre 1 jeu sur MD ou M-CD. Tél. ap. 18H, semaine : 02 37 90 05 82 à Sébastien.

Département 33

Ech. Sonic Spinball, Moonwalker, Michael Jackson, ch. Pink, Panther, Garfield, Cherche MEGA FORCE Solution Ecco 2. Tél. : 05 56 09 06 34 à Françoise ap. 18H.

Département 59

Ech. MD + 21 jx dont MK 3, Sonic et Knuckles, Landstalker... + 3 man. une 6 boutons, le tout contre une Saturn avec 1 jeu ou vds 1500F. Tél. à Alex : 03 27 66 20 39.

Département 85

Ech. Super Street Fighter + Sonic 2 + Batman Forever contre MD 32X avec Virtua Cop. Tél. : 02 51 27 96 18 après 17H à débattre.

Département 92

Ech. sur MD Batman Forever + astuces ou Shaq Fu + astuces contre MK2. Ecrire à Mr REGHEM Frederic, 7 Bd Marcel Pourtout, 92500 RUEIL MALMAISON.

le concours de l'année à l'aise

jouez au Quizz spécial consoles

gagnez maintenant une NINTENDO 64 européenne et recevez-la dès sa sortie officielle en France !

3615 SOS CONSOLES nouveau

1,29 F/mn

Concours valable du 1er janvier au 31 mars 1997
3 consoles Nintendo 64 à gagner

les nanas d'Anvers, ah ah, laissez-moi rire, non mais dites-moi que je rêve...

LE CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES COULEUR EST ARRIVE ! DEMANDEZ-LE PAR TELEPHONE AU 08 36 685 686 OU MINITEL 3615 SCORE GAMES

PARIS - JUSSIEU SEGA/SONY/ATARI
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
01 43 29 59 59

PARIS - JUSSIEU CD-ROM PC & MAC
17 rue des Écoles
75005 PARIS
01 46 33 68 68

PARIS ST MICHEL
56 Bd St Michel
75006 PARIS
01 43 25 85 55

PARIS 16ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
01 44 05 00 55

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
01 46 665 666

CRETEIL (94)
5 RUE DU GENERAL LECLERC
Entrée rue piétonne, Créteil village
94000 CRETEIL
01 49 81 93 93

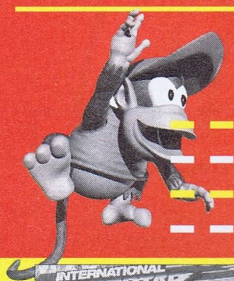
KREMLIN (94)
30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU
(PORTE D'ITALIE)
94270 KREMLIN BICETRE
01 43 901 901

PANTIN (93)
63 AV JEAN LOLIVE
NATIONALE 3
93500 PANTIN
01 48 441 321

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
01 39 50 51 51

CHELLES (77)
Centre Commercial CHELLES 2
Nationale 34
77508 CHELLES
01 64 26 70 10

ST DENIS (93)
Centre Ciel St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 St DENIS
01 42 43 01 01



NOUVEAUX MAGASINS !

SCORE GAMES

ST LAZARE
6 RUE D'AMSTERDAM
Face à la gare St Lazare
75009 PARIS
01 53 320 320
OUVERT DE 8 À 20H

AULNAY (93)
Centre Cial PARINOR
Niveau 1
93606 AULNAY/BOIS
08 36 685 686*
OUVERT MI DECEMBRE

LA DEFENSE (92)
Centre Cial LES 4 TEMPS
Niveau 2 - Proche Patinoire
08 36 685 686*
OUVERT MI DECEMBRE

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 RUE DES JACOBINS
Galerie des Jacobins
80000 AMIENS
03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
05 49 50 58 58

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
(angle 1 rue St Rome)
31000 TOULOUSE
05 61 216 216

25F DE REDUCTION SUR LES JEUX D'OCCASION ET SUR PRESENTATION DE CETTE PUB
(minimum de 300F d'achat, offre non cumulable)

SCORE GAMES SERA OUVERT
les dimanches 22 et 29 décembre !

NEW !

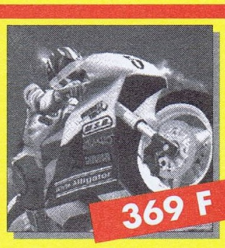
ISS DELUXE/MD + BALLON 329

369 F

DBZ LA LEGENDE SATURN

369 F

TOMB RAIDER SAT


369 F

MANX TT SAT

349 F

COMMAND & CONQUER SAT

349 F

SOVIET STRIKE SAT

299 F

SEGA RALLY SAT

99 F

DAYTONA USA OCCASION SAT

369 F

WORLD WIDE SOCCER SAT

369 F

FIGHTING VIPERS SAT

NEW !

FIFA 97 (SAT) 369
FIFA 97 (MD) 299

349 F

DIE HARD TRILOGY SAT

SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION EN FRANCE !

GAME GEAR

GAME GEAR NEUVE + 60F BONS D'ACHAT	599
GAME GEAR D'OCCASION + 40F BONS D'ACHAT	299
ACCESSOIRES GAME GEAR	
ADAPTATEUR AUTO GB/GG	99
ADAPT. SECTEUR GAME GEAR	49
BATTERY PACK POWER GRIP	149
BATTERY PACK SEGA	149
CABLE GEAR TO GEAR (SEGA)	59
GAME GEAR BATTERIE	149
LOUPE GAME GEAR	69
LOUPE SUPER WIDE GEAR (SEGA)	69
MASTER GEAR CONVECTOR 2	99
JEUX GAME GEAR NEUFS	
BAKU BAKU	279
F-1 CHAMPIONSHIP	69
FIFA 96	299
FORMULA 1	199
KAWASAKI BIKES	199
MICROMACHINES	199
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
PETE SAMPRAS TENNIS	199
POWER RANGERS 2 (MOVIE)	249
PRIMAL RAGE	269
REN & STIMPY	69
TINTIN AU TIBET	269
TRUE LIES	69
VIRTUA FIGHTER ANIMATION	269
JEUX GAME GEAR D'OCCASION	
ALADDIN	169
COOL SPOT	99
DONALD DUCK	99
DRAGON-LA VIE DE BRUCE LEE	169
EARTHWORM JIM	199
ECCO 2	99
FATAL FURY SPECIAL	199
FIFA 96	199
LEMMINGS	139
MORTAL KOMBAT 2	139
NFL-QBACK	139
NHL HOCKEY	149
PETE SAMPRAS	169
PRINCE OF PERSIA	69
ROI LION (LE)	199
SAMURAI SHOWDOWN	249

32X & MEGA-CD

ADAPTATEUR 32X D'OCCASION	249
MEGA-CD D'OCCASION	299
JEUX 32X D'OCCASION	
AFTER BURNER	99
CORPSE KILLER CD	199
DOOM	99
GOLF 36 GREAT HOLES	99
KOLIBRI	149
METAL HEAD	99
MOTHERBASE	149
MOTOCROSS 32 X	99
SLAM CITY CD	199
SPACE HARRIER	99
STAR WARS ARCADE	99
STELLAR ASSAULT	139
VIRTUA RACING DE LUXE	99
WWF RAW	99
JEUX MEGA-CD D'OCCASION	
AFTER BURNER 3	139
DUNE	99
DUNGEON MASTER II	99
FARENHEIT (VO)	79
GROUND ZERO TEXAS	59
NIGHT TRAP	139
NOVASTORM	69
PRIZE FIGHTER	99
SEGA CLASSICS 5 IN 1	99
SOL FEACE/COBRA COMMAND	59
SONIC	59
SOULSTAR	69
STARBLADE	69
THUNDERHAWK	99
WONDER DOG	69
WWF RAGE IN CAGE	69
JEUX MASTER SYSTEM D'OCCASION	
AFTER BURNER	69
ASTERIX	99
CHUCK ROCK	69
DOUBLE DRAGON	69
E-SWATT	69
FLINSTONES	99
GANGSTER TOWN	69
INDIANA JONES	69
MC DONALDS GLOBAL GLADIATOR	69

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD + 40F BONS D'ACHAT	199
CONSOLE MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD + 60 F DE BONS D'ACHAT	499
CONSOLE MEGA-CD 2 D'OCCASION	299
ADAPTATEUR 32X D'OCCASION	299
PORTABLE COULEUR GAME GEAR	299
ACCESSOIRES MEGADRIVE	
ACTION REPLAY 2 MD	349
ADAPTATEUR JEUX UNIVERSEL MD	49
ADAPT. SECTEUR MD/MS/GG	99
JOY. ARCADE POWER (SEGA)	149
JOY. FIGHTER STICK MD-6	99
MANETTE 6 BOUTONS (SEGA)	129
MANETTE QUICKFIRE	59
MANETTE RHINO 6 BOUTONS MD	99
PIST LETHAL ENF MD/CD 2P	99
QUADRUPLEUR (SEGA)	199
RALLONGE MANETTE (2)	69
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ALIEN 3	199
BUGS BUNNY	399
DESERT STRIKE	129
DISNEY COLLECTION	249
DONALD IN MAUI MALLARD	149
EARTHWORM JIM 2	299
FIFA SOCCER 97	299
INT.SUPERSTARS DELUXE	329
LIGHT CRUSADER	299
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
MARSUPILAMI	149
MICRO MACHINES 97 MILITARY	399
NBA LIVE 97	299
NHL 97	299
PINOCCHIO	369
POCAHONTAS	369
SCHTROUMPFS 2 (AUTOUR DU MONDE)	369
SOLEIL	99
SONIC 3D	399
SONIC COMPILATION	199
SPIROU	399
SPOT GOES TO HOLLYWOOD + 6 POGS	249
TINTIN AU TIBET	249
ULTIMATE KOMBAT 3	369

JEUX MEGADRIVE D'OCCASION	
ALADDIN	149
ALIEN 3	99
ALTERED BEAST	39
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	249
BUBSY 2	139
CALIFORNIA GAMES	139
CASTLEVANIA NEW GENERATION	139
COOL SPOT	99
DRAGON'S FURY	169
DRAGON'S REVENGE	139
DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS	169
EARTHWORM JIM 1	149
ECCO 2	99
ETERNAL CHAMPIONS	69
F1 FORMULA ONE	269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69
FIFA SOCCER 95	99
FIFA SOCCER 96	169
GOLDEN AXE 2	99
GLOBAL GLADIATOR'S	59
GREENDOG	99
GYNOUG	49
HELLFIRE	79
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	49
JOE MONTANA FOOTBALL 2	49
KID CHAMELEON	59
LANDSTALKER (VF)	199
LEGENDE DE THOR	139
LEMMINGS 2	149
LIGHT CRUSADER (VF)	199
LOST VIKINGS	169
MAXIMUM CARNAGE	169
MEGA GAMES 2	139
MICKEYMANIA	149
MICROMACHINES	169
MICROMACHINES 2	239
MICROMACHINES 96	249
MIKE DIKTA	39
MOHAMMED ALI H.W.B	139
MOONWALKER	69
MORTAL KOMBAT	79
MORTAL KOMBAT 2	139
MS PACMAN	199
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	59
MYSTIC DEFENDER	59
NBA ACTION 95	149
NBA ALL STAR CHALLENGE	49
NBA JAM	69
NBA LIVE 95	129
NBA SHOWDOWN	99
NFL QBACK CLUB 96	249
NFL-QBACK CLUB	169
NHLPA HOCKEY 94	79
NHLPA HOCKEY 95	99
NIGEL MANSELL	249
OLYMPIC GOLD	199
OTTIFANTS	69
OUT RUN	139
OUT RUN 2019	99
PACMANIA	199
PAPER BOY	69
PELE SOCCER	139
PETE SAMPRAS	199
PETE SAMPRAS 96	229
PGA TOUR GOLF 96	169
POPULOUS 2 (TWO TRIBES)	199
POWER MONGER	99
POWER RANGERS	249
POWER RANGERS 2 (THE MOVIE)	269
PREDATOR 2	99
PRIMAL RAGE	169
PRINCE OF PERSIA	169
PROBOTECTOR	139
PSG FOOTBALL	99
PUGGSY	69
QUACKSHOT	99
RISE OF THE ROBOTS	139
ROI LION (LE)	169
SAMURAI SHODOWN	279
SCHTROUMPFS (LES)	99
SONIC 2	69
SONIC 3	249
SPARKSTER	139
SPIROU	199
STAR TREK	249

SEGA SATURN

SATURN NEUVE + PAD + CD DEMO + 140F BONS D'ACHAT	1490
SATURN D'OCCASION + PAD + 80F BONS D'ACHAT	1090
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY SATURN	349
ADAPT. UNIVERSEL JEUX US/JAP	149
ARCADE RACER (VOLANT)	449
CARTE MPEG + 1CD	1190
MANETTE CONTROL PAD SATURN	169
MANETTE WIRED JOYPAD SAT	69
MEMORY CARD PLUS	299
PISTOLET SAT. ENFORCER	249
RALLONGE MANETTE SATURN	79
JEUX SATURN NEUFS	
ATHLETE KINGS	369
BAKU BAKU ANIMAL	349
BLAM ! MACHINEHEAD	299
BLAZING DRAGONS	349
DARK SAVIOR - LANDSTALKER 2	369
DAYTONA CHAMPIONSHIP EDITION	369
DRAGON BALL Z	369
EXHUMED	369
FIFA 97	349
FIGHTING VIPERS	369
HARDCORE 4X4	369
RELOADED	369
NBA JAM EXTREME	349
NIGHTS	369
NIGHTS + PAD	469
SEGA RALLY	299
SLAM & JAM 96	149
SOVIET STRIKE + LIVRE	349
STREET RACER	369
THUNDER FORCE GOLD PACK	369
TOMB RAIDER	369
ULTIMATE MK3	349
VIRTUA COP 2	369
VIRTUA COP 2 + GUN	469
VIRTUA FIGHTER KIDS	279

JEUX SATURN D'OCCASION	
BUG	269
CLOCKWORK KNIGHT	99
CLOCKWORK KNIGHT 2	249
CYBERSPEEDWAY	199
D	249
DAYTONA USA	99
DISCWORLD	279
EURO 96	149
FIFA 96	169
FIGHTING VIPERS	299
GALACTIC ATTACK	199
GEX	199
GUARDIAN HEROES	199
HANG ON GP 96	199
HORDE (THE)	199
JOHNNY BAZOOKATONE	149
MAGIC CARPET	249
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MYSTARIA REALMS OF LORE	169
NFL QUATERBACK 96	199
NHL ALL STARS HOCKEY	249
OLYMPIC SOCCER	249
PANZER DRAGON	169
ROAD RASH	249
ROBOTICA CYBERNATION	149
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	199
SHINING WISDOM	249
SHINOBI-X	169
SKELETON WARRIORS	249
STORY OF THOR 2	299
STRIKER 96	199
THEME PARK	269
TITAN WARS	249
VICTORY BOXING	199
VICTORY GOAL	99
VIRTUA COP	249
VIRTUA FIGHTER	99
VIRTUA FIGHTER 2	279
VIRTUA RACING	169
VIRTUAL HYDLIDE	149
WORLD CUP GOLF	249

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. MARQUES DÉPOSÉES. PRIX VALABLES EN VPC, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOUS NE POUVONS EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE DES EVENTUELS RETARDS DE SORTIE. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +

MINITEL : 3615 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

* audiotel : 2,23/mn et minitel : 1,29F/mn

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)			CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

Signature :

ME 01/97

LIVRAISON 24H CHRONO

petites annonces

VENTE

Département 02

Vds MD 2 + 2 man. + 7 jeux + adapt. 32X + 1 jeu 32X : 1000F. Ach. Saturn sans jeu ou avec jeu de sport. Tél. après 19H au 03 23 57 55 29.

Département 06

Vds MD + 2 pads + 13 jx (VR, M. Mania, Roi Lion, J. Strike..) 1500F ou vente séparée de 50F à 150F + GG + 4 jx + ad. sec. : 600F. Tél. de 17H/21H : 04 93 38 71 02.

Département 11

Vds MD + 2 man. + 8 jx (F22, Ol. Gold, FIFA Soccer, Light Crusader, Le Roi Lion, DBZ, Sonic 2, EA Hocket) + ad. universel (poss. détail) : 1100F. Tél. : 04 68 76 17 28.

Département 13

Vds Batman 1-2 et Aladdin, DBZ, S. of Rage 2, E. Club Soccer, de 50 à 150F. Tél. à Thibaut : 04 42 58 95 64.

Département 25

Vds MD, Mega-CD + 17 jx dont 4 MCD 1000F. Tél. à Freddy au 03 81 60 34 57.

Département 36

Vds jx MD Street of Rage, Last Battle, NBA JAM TE., David Robinson, La Légende de Thor, Fatal Fury, Zeron Wing, de 50 à 200F. Tél. de 17H30 à 21H30 : 54 40 44 00.

Département 37

Vds MD + 32 X + 3 man. 6 boutons + adapt. 4 man. (EA) + 11 jx MD (MK, SF2', sonic 1-2-3, FIFA, NHL...) + 4 jx 32X (Doom, VF, Starwars) TBE : 1500F. Tél. à François ap. 18H : 02 47 29 15 75.

Département 41

Vds Batman Returns : 100F, Eternal Champion : 100F, Rock et Knight : 80F ou éch. contre Super SF II, Sonic 2 ou 3, Sonic & Knuckles. Tél. av. 20H30 : 54 44 11 75.

Département 44

vds MD 1 + 2 man. 6 boutons + 14 jx : 1400F ou vds jx de 50F à 150F. Tél. : 02 40 25 64 61 ou écrire à JACOB ROMAIN, 37 rue des Ecreneaux, 44980 STE LUCE.

Département 45

Vds MD + 2 man. + 1 jeu : 500F + 13 jx Flashback, Taz, Livre de la Jungle, Street Racer, Pitfall, Streets of Race I et II Turbo, Outrun, Xmen... Tél. ap. 17H : 02 38 74 75 11.

Département 51

Vds très nbrx jx MD, MCD, 32X en état neuf à prix très intéressants. Pour avoir la liste des jx tél. : 03 82 25 89 18 et vds aussi anciens n° de MEGA FORCE.

Département 59

Vds MD + 2 pad + 1 jeu au choix : 200F et vds jx : MK 2, SF2, Montana, Football 2, NBA Live 95, Sampras, Tennis EW Jim, Et. Champions et Ol. Gold de 50F à 150F. Tél. à Jonathan : 03 20 71 67 63.

Vds jx MD 80F à 120F. Vds Mag. Joypad, Supersonic, Mega Force à 10F 7F port pour deux. Ecrire à GONZALES Thierry, 23 rue Mexico, 59000 LILLE.

Vds MD II + 3 man. + 15 jx allant de 50F à 200F (MKIII, Super SFII, Micro Machine 96, NBA Live 95...) : 1800F. Tél. à Nicolas ap. 18H : 03 28 49 23 16.

Vds MD 150F + 4 jx Dino Diniz Soccer : 60F, FIFA 95 : 80F, Madden 95 : 70F, NHL 95 : 70F et vds le tout : 370F. Tél. à Fabien : 28 22 10 88 + NBA LIVE 96 : 100F.

Département 60

Vds MD + FIFA 94-95 et 96 + Super Hangon, Micro Machine 32 + Road Rash 2 + Wonderboy 3 : 700F. Vente séparée poss. Tél. à Sébastien ap. 19H : 44 58 14 54.

Département 67

Vds 11 jx MD TBE, la Légende de Thor, MK3, EWJ 1 et 2, Sonic 3, Sonic et Knuckles, Micro Machines 96... + astuces : 100F à 200F. Tél. à Aurélien : 03 88 70 26 64.

Département 69

Vds jx MD boitier, codes, prix à déb. J'ai Flashback, Rocket Knight, Ecco 2... Tél. à Denis : 04 78 04 04 53.

Département 75

Vds 25 jx MD Theme Park, NHL 96...., prix pas cher. Écrire à Arnaud BOUSEZ, 18 rue de Patay, 75013 PARIS.

Département 77

Vds ou éch. jx MD Street of Rage : 90F, W. Cup Italia 90 : 50F et Quackshot : 90F. Poss. éch. contre Theme Park ou Doom. Tél. ap. 17H30 : 01 60 20 69 67.

Vds MD + 30 jx + Game Genie + ad. jap. : 2500F (vente séparée poss. de 50F à 120F pce) ou éch. contre Saturn + 2 jx. Tél. à josé : 01 64 25 32 18 de 14H à 21H.

Département 78

Vds MD 2 + MCD 2 + 3 manettes + 9 jx CD + 28 jx MD valeur : 11800F : 3200F, poss. vente séparée et vds aussi jx Atari, Jaguar et Sega Saturn. Tél. : 30 95 51 45.

Vds MD II + man. MD6 + 11 jx (Schtroumpfs, Flashback, Str. Flighter 2, EW Jim, Ecco Dolphin, Micro Machine 2, Pitfall, Dynamite Eddy... : 1400F. Tél. : 39 16 70 38.

Vds MD 2 + 21 jx (Ecco2, S. et K., Lost Vikings, Legend de Thor...) prix : 2000F. Tél. à Hugo : 01 34 75 80 74.

Département 83

Vds Shaq Fu, M. Mania, Stargate : 120F pce à déb. + Mega Games 2 : 30F : 350F. Tél. à Vincent : 04 94 58 54 59.

Département 86

Vds MD 2, 1 man. 6 boutons 10 jx dont MK 3, FIFA 96, EW Jim, Dragon Ball Z... : 800F. Tél. : 05 49 21 40 39.

Département 92

Vds MD + 5 jx (Micro Machine 96, Bartman and Robin, NBA JAM, Sonic et Knuckles...) ou vds jx à l'unité (avec manettes). Écrire à LOVINY Guillaume, 26 rue Victor Hugo, 92270 BOIS COLOMBES, tél. 01 47 80 08 05.

Vds jeux - 100F (Last Battle, DJ Boy, Captain Planet, Shadow of the Beast, Kid Chameleon, Ecco 2, Altered Besat...) et Mr Nutz à 150F. Ach. ou éch. Final Fantasy IV sur MD. Écrire à Pierre BERRIC, 4 Sentier des Montrous, 92140 CLAMART, tél. : 40 95 15 01 ap. 17H30.

Département 93

Vds 150F D. Fury, Dune 2, Flashback, 125F : Formula One, Populous 2, 100F P. Sampras, S. of Rage 2 + autres à - 100F. Mr ORIOT, 104 av. Henri Barbusse, 93220 GAGNY.

Vds ou éch. Doom, SF2, DBZ, Dune 2 et Dune, Megalomania, Phantasy Star 2-3-4, Shining Force 1-2, C.D., Theme Park (liste contre 1 timbre) à TRIOUX Bruno, 1 Rue Viollet le Duc, 93200 ST DENIS.

Département 95

Vds jx MD Toy Story, Cool Spot 2 : 200F pce, Tiny Toon, FIFA : 100F pce et World of Illusion, NBA JAM : 80F pce. Tél. à Mathieu au 01 34 69 93 38.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 62

Ach. ou éch. n'importe quel DBZ sur Saturn 250F max. Tél. : 03 21 97 11 35.

Département 71

Ach. VF Remix et VF 2 : 200F maxi. chacun. Tél. à Rodolphe après 19H au 03 85 88 81 22.

Département 78

Ach. Saturn (1 ou 2 man.) avec au moins 1 jeu : 1000F. Écrire à CAETANO Cédric, 88 rue du moulin, 78610 LE PERRAY EN YVELINES ou tél. : 01 34 84 61 01 vers 19H.

CONTACT

Département 57

Ech. Rayman et Nights contre jeux tout genre. Tél. au 03 87 01 63 18 après 17H à Gilles et poss. de vente.

Département 59

Ech. jx Sat. et PS F. One, T. Commando, NFS, Th. Park, Toshinden, SF Remix, Alpha tout en franç. MARTEL Thierry, D 21 rue du 19 Mars, 59590 RAISMES, tél. : 03 27 28 93 23.

Département 62

Ech. jx Sat. + 2 man. Sat. + Astuces Mania N°1 à 14 contre 1 jeu Sat. Rech. DBZ, Alien Trilogy. Tél. : 03 21 56 05 57.

Département 76

Ech. Myst, Sim City, Shining, Daytona, Euro 96, FIFA 96, Hang On 96, Virtua 2, Road Rash, Th. Park, Impact Racing, Derby, Plus S. NES 32 jx contre jx Saturn ou périfériques. Tél. : 02 35 67 71 53.

Département 94

Ech. jx Saturn Panzer Dragoon, Euro 96, Ol. Soccer, Thunderhawk 2, NBA JAM Te... Tél. à Eddie : 43 24 93 85.

VENTE

Département 01

Vds Euro Nights : 200F ou avec pad : 350F, Loaded : 250F, VFR + VF : 150F, Panzer 1 et 2 : 150F et 250F ou 300F les 2, Rayman : 200F, Gungriffon : 200F. Tél. : 04 74 98 07 82.

Vds Bug : 260F, D : 300F, Dayt. USA : 170F, NHL All Star : 300F, Worms : 250F, V. Goal : 170F, V. Fighters : 170F (+ frais de port). Tél. : 04 79 87 92 19 aux HR sauf WE.

Département 06

Vds Nights (sans pad), Discworld. Tél. : 04 93 73 01 38.

Département 13

Vds Sega Rally et VF2 : 400F les 2. Tél. : 04 42 49 12 88 le week-end et vend. à 18H.

Département 26

Vds Daytona : 100F. Tél. : 04 75 62 62 21 le week-end.

Département 34

Vds Saturn + 12 jx + 3 pad + CD démo TBE : 2000F. Tél. au 04 67 23 11 63 ou écrire à Christophe PIGEON, 35 rue Saint Alexandre, 34600 BEDARIEUX.

Département 54

Vds Panzer Dragoon 2 : 250F, Guardian Heroes : 180F, Clockwork Knight 1 : 75F, X-Men : 180F. Tél. ap. 19H30 à Xavier au 03 83 21 75 67.

Département 59

Vds Sega Rally : 200F, Johnny Bazookatone : 200F, SF the Movie : 100F, Int. Victory Goal : 150F, Need For Speed : 250F si poss. dép. 59-62-80. Tél. : 03 27 96 87 60.

Département 66

Vds Res. Evil 1 : 150F ou 200F ou éch. contre Panzer Dragoon Zwei 2 ou V. Fighter 2. Tél. : 04 68 81 26 49.

Département 70

Vds Wing Arms : 250F, FIFA 96 : 250F, Int. Victory Goal : 150F, Sh. Wisdom : 250F. Tél. ap. 19H : 03 84 91 30 41.

Département 75

Vds jx saturn Victory Goal, Shinobi X : 150F, Guardian Heroes, Digital Pinball, Magic Carpet, Need for Speed, Rayman 250F. Tél. au 01 43 42 98 13.

Département 76

Vds jeux Saturn Nights : 220F, Sim City 2000 : 220F, Guadian Heroes : 150F, FIFA 96 : 120F, Daytona : 80F ou les 5 : 700F. Tél. au 02 35 20 14 96 après 18H.

Département 78

Vds P. Dragoon 2 : 240F, Rayman : 200F, Mystaria : 180F, FIFA 96 : 200F, Tor : 260F, Bug et CNK2 : 150F pièce, D : 160F. Ch. Alien tri., Gun Griffon, Athlète King. Tél. à Nicolas : 01 30 58 49 98.

Vds Arcade Racer : 300F ou éch. contre Worms et Mysteria. Tél. : 01 30 90 19 39. Écrire à Massard Jean-Paul, rue du Prof Émile Sergent, 78680 Epone.

Vds ou éch. jeux Saturn Nights, VF2, Wipeout, Panzer Dragoon... tél. après 18H au 01 34 93 99 05.

Vds jeux Saturn Wing Arms : 150F, Daytona USA : 150F, FIFA 96 : 200F. Tél. au 01 30 54 64 59.

Département 92

Vds jx neufs ou occas. sur PS, Saturn, Super ou MD à prix imbattables (jx saturn neufs : 200F ou 250F). Tél. à Matthieu au 01 47 71 24 02 le merc. w-e ou ap. 18H.

Vds X-Men, Rayman, V. Tennis : 200F pce. Tél. : 48 25 38 36.

Département 93

Vds D = 230F, Daytona USA (jap.) : 130F, Greatest Nine (jap.) : 150F, FIFA 96 : 250F, Euro 96 : 250F. tél. au 01 48 95 28 69 après 18H à Cédric.

Belgique

Vds Bug : 1200FB/230F, Panzer Drag. : 1200FB/230F, Daytona CCD : 2000FB/350F, poss. éch. Virtua Cop 1/2 + Gun. Tél. : 010/241221 ou écrire à Grégory DEWINTER, 53 ch. des Gaulois, 1300 WAVRE BELGIQUE.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) • ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ★ MEGADRIVE ★ ★ MEGA-CD ★ ★ GAME GEAR ★ ★ MASTER SYSTEM ★ ★ SATURN ★ ★ 32X ★

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 55

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

nouveau

SEGA SATURN

spécial saturn

hors série MEGA force

tout ce que vous devez savoir sur saturn

1 CD sega saturn en cadeau

avec 6 démos

Jouez avec : Loaded, Keio, NFL Powerplay' 96, Alien Trilogy.

chez votre marchand de journaux - 49 F

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI®

Vous connaîssez déjà vos classiques,

De 1 à 8 Joueurs

De 1 à 4 Joueurs

Après le succès de International Superstar Soccer Deluxe sur Super Nintendo, retrouvez toutes les caractéristiques de ce hit sur PlayStation et Mega Drive... et les nombreuses améliorations techniques apportées : possibilité de jouer à 8 sur Mega Drive, graphismes du menu, son et commentaires améliorés, nouvelles couleurs...

Découvrez ceux qui le deviendront.

- 95% CONSOLES+
- 95% PLAYER ONE
- 94% JOYPAD

Photos d'écran Mega Drive.

Disponible Décembre 96 sur Mega Drive
Disponible Janvier 97 sur PlayStation

MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PlayStation

Paris Porte de Versailles du 27 novembre au 1er décembre de 9h30 à 20h
MULTIMEDIA WORLD SHOW SUPERGAMES

" International Superstar Soccer Deluxe " est une marque déposée de Konami Co., Ltd
© 1996 KONAMI. Tous droits réservés. et " PlayStation ", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Mega Drive est une marque déposée de SEGA Enterprises Ltd. Super Nintendo est une marque déposée de NINTENDO Co. Ltd.

Distribué par
Ubi Soft ENTERTAINMENT

3615 Ubi Soft Infos, Trucs et Astuces

KONAMI XXL SPORTS SERIES™